APRIL JAHRGANG▸ 11 AUSGABE▸ 2/99 ARTIKEL-NR▸ 31 992 40

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO FANS

CLUB Nintendo®

GAME OF THE MONTH

South Park

Schräge 3D-Action mit den US-Cartoon Stars

CASTLEVANIA

Atemberaubende Vampirjagd in der dritten Dimension

BOMBERMAN MEETS MARIO

Wie Hudson Soft zur **Mario-Lizenz** kam...

TONIC TROUBLE

Die Geschichte vom schussligen Ed...

COMIC

Die **N-Gang** im Vampirfieber

DOPPELPOSTER

Castlevania/ Mario Party

14 Seiten Tips, Cheats & Levelkarten

inkl. Shadowgate Classic-Komplettlösung

NINTENDO 64
FEEL EVERYTHING

FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE.

AUSGELASSENHEIT. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit Zelda 64 erleben.

FRUST.

ÜBERMUT.

ANGST.

Das neue The Legend of Zelda - Ocarina of Time von Nintendo stimuliert ganz bestimmte Gefühle. Jedes Mal, wenn Sie es spielen. Nach der ersten Begegnung mit Prinzessin Zelda werden Sie eine Ausgelassenheit erleben, die Sie so schnell nicht vergessen. Doch schon die nächste Herausforderung kann Ihnen unsagbares Kopfzerbrechen bereiten. Das Resultat ist eine Depression, aus deren Tiefe Sie erst herausfinden, wenn Sie weiterspielen.

© 1998 Nintendo Co., Ltd. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

editorial

H-I-S-t-O-R-y

Vor ungefähr zwanzig Jahren erschienen die ersten Videospielkonsolen mit austauschbaren Steckmodulen. Anfang der achtziger Jahre feierten Videospiele dann einen regelrechten Boom, bis sie Mitte der achtziger Jahre wieder von der Bildfläche verschwanden. Mangelnde Qualität und übertriebene Quantität waren die Gründe dafür. Die Zeit für Nintendo und eine umfangreiche Qualitätskontrolle war gekommen!

So wurde das Nintendo Entertainment System entwickelt und mauserte sich in der Folge zur erfolgreichsten Videospielkonsole der achtziger Jahre. Bis heute hat sich keine Konsole besser als das NES verkauft! Von Nintendo folgten Game Boy, Super Nintendo, Game Boy Pocket, Nintendo^{64} und Game Boy Color. Doch auch andere Firmen stiegen in das Videospielgeschäft ein und entwickelten eigene Konsolen.In den vergangenen zwanzig Jahren hat sich also eine Menge getan. Anfangs waren es Geschicklichkeitsspiele (Pong, Pac-Man, Frogger), die die Spieler zu begeistern wußten. Dann kam die Ära der Weltraum-Ballerspiele (Space Invaders, Galaga, Missile Command). Mitte der achtziger Jahre begann mit Super Mario Bros. das Zeitalter der Jump'n'Runs (Adventure Island, Wonderboy, Donkey Kong), es folgten Abenteuer- und Rollenspiele (The Legend Of Zelda, Final Fantasy, Phantasy Star). Anfang der neunziger Jahre waren Prügel- und Kampfsportspiele (Street Fighter, King Of Fighters) der letzte Schrei, während zur Zeit immer noch Ego-Shooter wie Turok oder Strategiespiele wie Command & Conquer am erfolgreichsten sind.Einige Spiele und Konzepte jedoch haben sich über die vergangenen beiden Dekaden halten können und erfreuen sich nach wie vor größter Beliebtheit. Spiele, die es für jede Konsolen-Generation gab und die es (hoffentlich) auch in der Zukunft immer wieder geben wird. Die Rede ist nicht nur von Super Mario, Donkey Kong und Zelda. Selbst Stars der ersten Stunde wie Frogger, Pac-Man oder Pitfall Harry tauchen immer wieder auf. Mega Man und Bomberman gehören zum Establishment, genauso wie Turrican, Goemon und der Belmont-Clan. Letzterer ist wieder da und feiert ein furioses Comeback auf dem Nintendo^{64}. Millionen von Spielern auf der ganzen Welt haben bereits seit längerem auf eine Fortsetzung von Castlevania gewartet. Wir freuen uns, Euch in dieser Ausgabe das neue Kapitel der Vampirjäger-Saga vorstellen zu können. Habt Ihr Bibel, Weihwasser und Knoblauch zur Hand? Dann kann es ja losgehen...

Viel Spaß beim Lesen und Gruseln! Euer

CLAUDE M. MOYSE

INHALT

GAME OF THE MONTH

South Park — NINTENDO 64

AREA 64

20 Tonic Trouble — NINTENDO 64

24 Castlevania

28 Gex 64 – Enter the Gecko

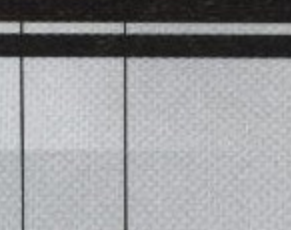
30 Chameleon Twist 2

31 Rush 2 – Extreme Racing USA

32 Racing Simulation 2
Mario Party

33 All Star Tennis '99
All-Star Baseball 2000

34 NBA Pro 99
NHL Pro 99



SPECIALS

16 Behind The Scene — The making of Mario Party

18 Report — Nürnberger Spielwarenmesse

35 Comic Fun — Die N-Gang in „Kino & Ketchup"

91 Doppelposter — Castlevania/Mario Party

59 Game Boy Color — Mit coolen Farben in den Sommer

RUBRIKEN

3 Editorial

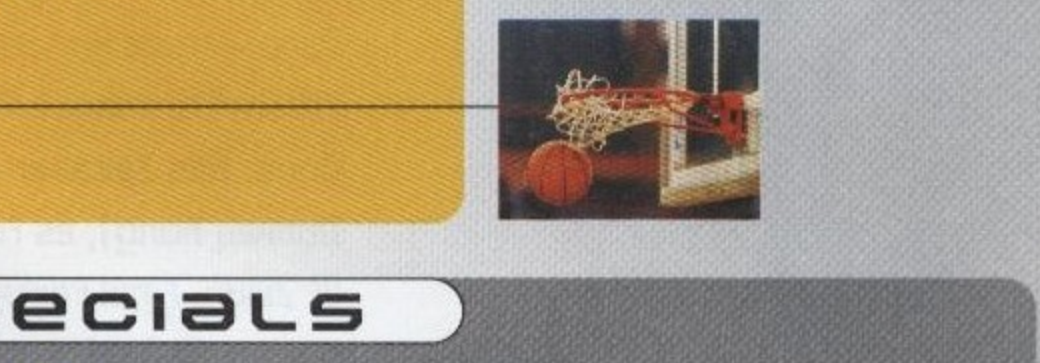
7 System Charts

60 Player's Lounge

63 Impressum

79 News Flash

83 Last Stage



HOMEPAGE
http://www.nintendo.de

E-MAIL
info@nintendo.de

REDAKTIONSFAX
06026950308

INHALT

PORTABLE POWER

GAME BOY COLOR

46 Conker's Pocket Tales

50 Bugs Bunny - Crazy Castle 3

52 Shadowgate Classic

54 International Superstar Soccer 99

56 V-Rally Championship Edition

57 Tabaluga
Hugo 2 1/2

58 NBA Pro 99
NHL Pro 99

SUPPORT ZONE

64 Tricks & Cheats

66 Star Wars – Rogue Squadron Special Cheats

67 Turok 2 – Seeds of Evil Special Cheats

68 The Legend of Zelda - Link's Awakening DX
Tips zum Color Dungeon

70 Hotline

72 Shadowgate Classic Komplettlösung

SPIELE-HOTLINE

06026940940

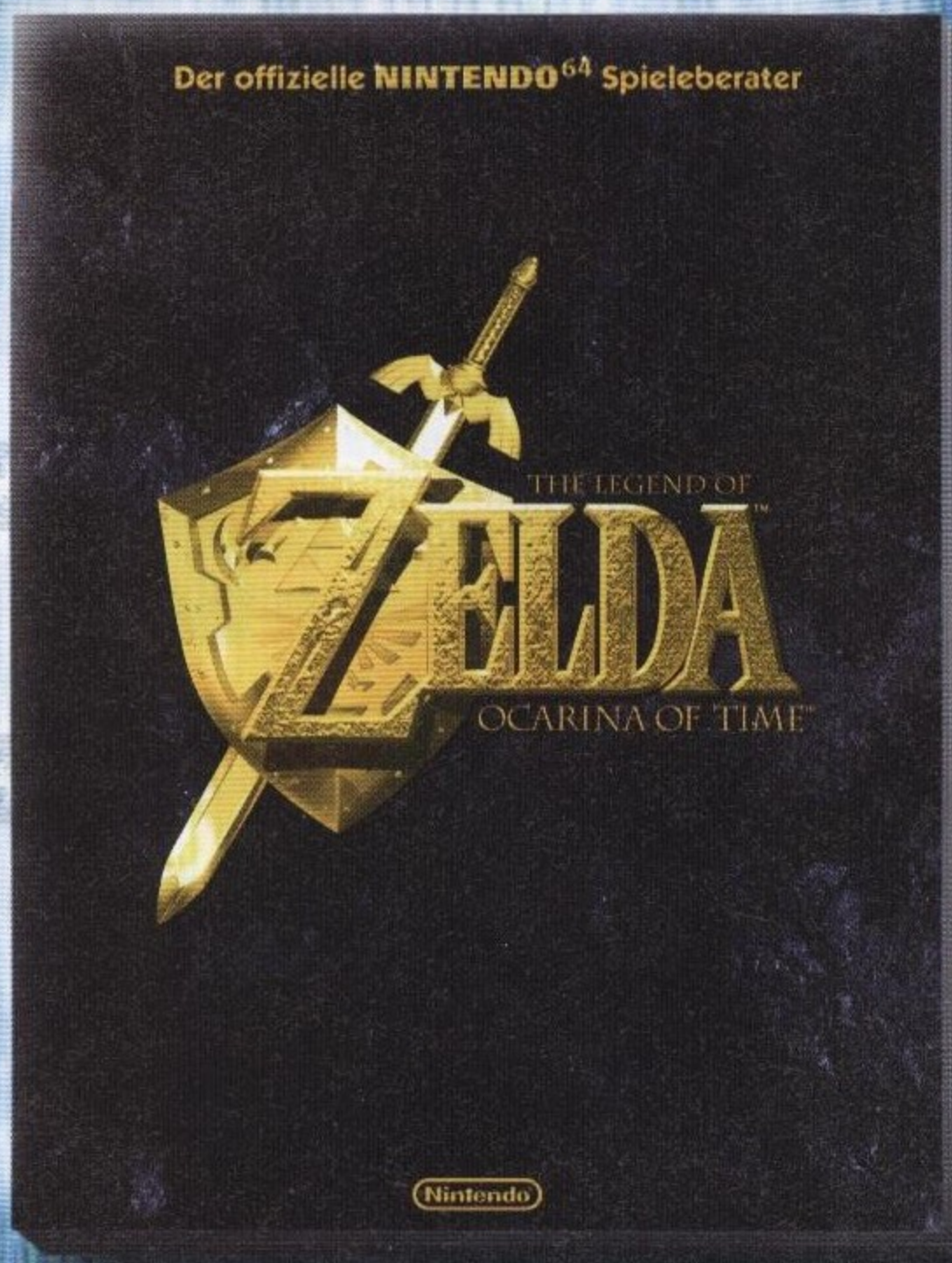
Mo. – Fr. 13:00 bis 19:00 Uhr

KONSUMENTENBERATUNG

01305806

Mo. – Fr. 11:00 bis 19:00 Uhr

DIE EINZIGE WAHRHEIT



the legend of zelda - ocarina of time

ZELDA KINGDOM online

www.zeldakingdom.com

NINTENDO 64

www.nintendo.de

Nintendo®

NINTENDO 64

1(1)	The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time Adventure/RPG Nintendo	1			M	DE
2(2)	Banjo – Kazooie Action Adventure Nintendo	1			M	DE
3(3)	Turok 2 – Seeds Of Evil Action/Ego-Shooter Acclaim	1			C	DE
4(4)	Super Mario 64 Action Adventure Nintendo	1			M	DE
5(5)	Diddy Kong Racing Fun Racing Adventure Nintendo	1			M/C	DE
6(6)	Wave Race 64 Jetski Racing Nintendo	1			M/C	DE
7(-)	Mario Party Spielesammlung Nintendo	1–4			M	DE
8(10)	Star Wars – Rogue Squadron Shoot'em Up Nintendo	1			M	DE
9(7)	Extreme G 2 Future Racing Acclaim	1–2			M/C	DE
10(8)	Lylat Wars Shoot'em Up Nintendo	1–4			M	DE
11(12)	F-1 World Grand Prix Racing Nintendo	1–2			M	DE
12(9)	1080° Snowboarding Sports Nintendo	1–2			M	DE
13(11)	F-Zero X Future Racing Nintendo	1–4			M	
14(14)	Blast Corps Action Adventure Nintendo	1			M/C	DE
15(13)	Extreme G Future Racing Acclaim	1–2			C	DE
16(-)	Rakugakids Beat'em Up Konami	1–4			C	
17(16)	Mario Kart 64 Fun Racing Nintendo	1–4			M/C	
18(15)	Body Harvest Action Acclaim	1			M	DE
19(17)	International Superstar Soccer 98 Sports Konami	1–4			C	
20(19)	Forsaken Action/Shoot'em Up Acclaim	1–4			C	DE

1 2 1–4 Anzahl der Spieler

Unterstützt Rumble Pak

DE Deutscher Text

M Modulinterner Speicher

C Controller Pak

Expansion Pak

GAME BOY COLOR

1(1)	The Legend Of Zelda – Link's Awakening DX Adventure/RPG Nintendo	1	DE	COLOR
2(2)	Wario Land II Jump'n'Run Nintendo	1		COLOR
3(-)	Quest For Camelot Adventure/RPG Nintendo	1	DE	COLOR
4(4)	Tetris DX Puzzle Nintendo	2		COLOR
5(5)	Harvest Moon Simulation Nintendo	2	DE	COLOR
6(3)	Mystic Quest Adventure/RPG Nintendo	1	DE	
7(8)	Bugs Bunny & Lola Bunny Jump'n'Run Infogrames	1	DE	COLOR
8(6)	Super Mario Land 2 – Six Golden Coins Jump'n'Run Nintendo	1		
9(7)	Donkey Kong Land III Jump'n'Run Nintendo	1		
10(9)	Sylvester And Tweety Action Infogrames	1	DE	COLOR
11(12)	Turok 2 – Seeds Of Evil Action Acclaim	1	DE	COLOR
12(10)	Game & Watch Gallery II Spielesammlung Nintendo	1		COLOR
13(11)	Castlevania Legends Action Adventure Konami	1		
14(13)	Donkey Kong Action Strategy Nintendo	1		
15(16)	Pocket Bomberman Action Nintendo	1		COLOR
16(14)	Kirby's Dream Land 2 Jump'n'Run Nintendo	1		
17(17)	Ottos Ottifanten Action Infogrames	1	DE	
18(15)	Wario Land – Super Mario Land 3 Jump'n'Run Nintendo	1		
19(18)	WWF Warzone Sports Acclaim	1		
20(20)	Die Maus Action Strategy Nintendo	1	DE	

1 Anzahl der Spieler

DE Deutscher Text

COLOR Game Boy™ Color

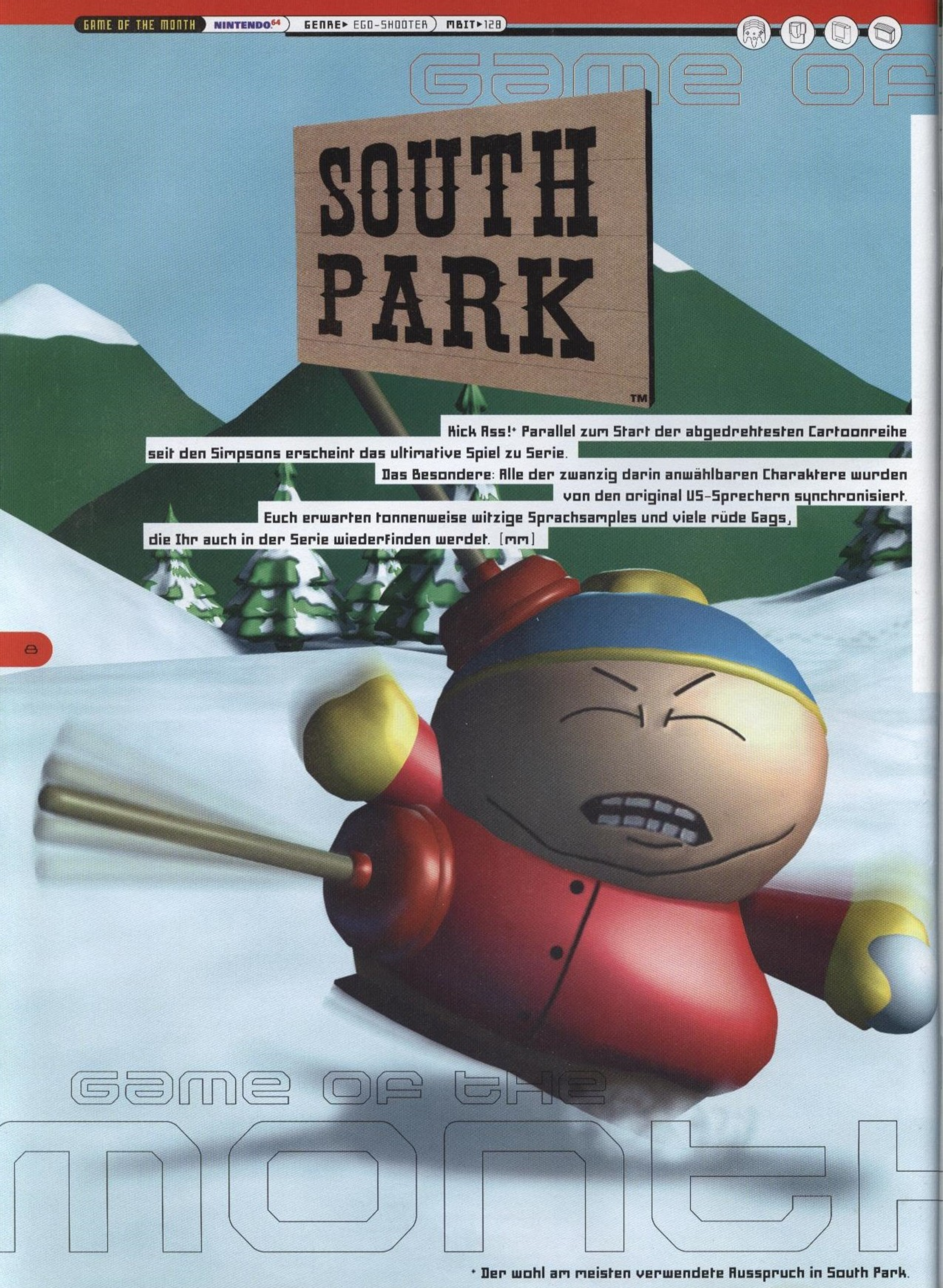
top 5 Japan

1(-)	Super Smash Bros. Fighting Nintendo	1–4			
2(2)	Mario Party Spielesammlung Hudson Soft	1–4		M	
3(1)	Pikachu Genki Dechu Voice Recognition Adventure Nintendo	1		C	
4(4)	The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time Adventure/RPG Nintendo	1		M	
5(5)	Pokémon Stadium Fighting Nintendo	1–4		C	

top 5 USA

1(1)	The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time Adventure/RPG Nintendo	1		M	
2(2)	Rares Ego-Shooter Action Adventure Nintendo	1–4		M	
3(-)	South Park Ego-Shooter Acclaim	1–4		C	
4(3)	Banjo – Kazooie Action Adventure Nintendo	1		M	
5(10)	NFL Blitz Sports Midway	1–4		C	

game of the month



Kick Ass!* Parallel zum Start der abgedrehtesten Cartoonreihe seit den Simpsons erscheint das ultimative Spiel zu Serie.

Das Besondere: Alle der zwanzig darin anwählbaren Charaktere wurden von den original US-Sprechern synchronisiert.

Euch erwarten tonnenweise witzige Sprachsamples und viele rüde Gags, die Ihr auch in der Serie wiederfinden werdet. [mm]

* Der wohl am meisten verwendete Ausspruch in South Park.

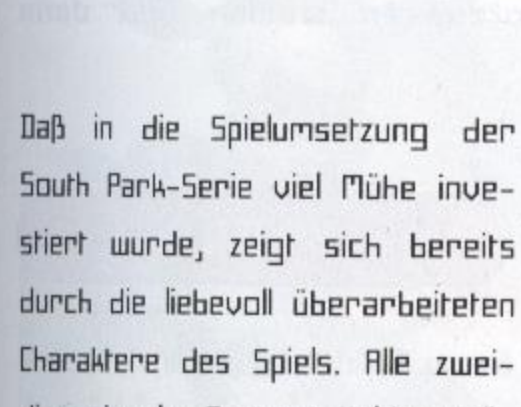
THE MONTH

OH MY GOD, THEY DID A SOUTH PARK GAME!

Nachdem die Cartoon-Serie des amerikanischen TV-Kanals Comedy Central praktisch über Nacht zum Kult erhoben wurde, dauerte es nicht lange, bis die ersten South Park Merchandise-Artikel im Handel zu finden waren. Zunächst waren es nur T-Shirts und aus Stoff gefertigte Ebenbilder der Terrorkids Cartman, Kyle, Stan und Kenny. Kurze Zeit später wurden bereits andere, seltsamere South Park-Utensilien gesichtet. So zum Beispiel eine Stoffpuppe von Mr. Hanky, dem sprechenden „Würstchen", das jedes Jahr zu Weihnachten aus der Toilette eines Auserwählten emporsteigt, um mit diesem das Weihnachtsfest zu zelebrieren. Nicht minder witzig sind T-Shirts, auf denen die verschiedenen Schicksale von Kenny dargestellt sind, die ihn in jeder Folge ereilen. Ein weiteres begehrtes Sammlerobjekt ist sicherlich die Kenny-Uhr, auf deren Display der kleine Kapuzen-Freak höchstpersönlich erscheint und die Zeit ansagt. (Fans der Serie wissen natürlich, daß man Kenny nie versteht, da seine Kapuze zu fest zugezogen ist. So auch in diesem Fall – die Zeitansage entpuppt sich als unverständliches Gemurmel!) Dies sind nur einige Beispiele der South Park-Mania, die nun schon seit über einem Jahr in den USA um sich gegriffen hat und die sicherlich bald auch bei uns kursieren wird. Eigentlich war es nur eine Frage der Zeit, bis es ein Nintendo-Spiel zum Thema South Park geben würde.

TIME FOR SOME CARTOON VIOLENCE

Daß in die Spielumsetzung der South Park-Serie viel Mühe investiert wurde, zeigt sich bereits durch die liebevoll überarbeiteten Charaktere des Spiels. Alle zweidimensionalen Cartoon-Helden präsentieren sich in der Nintendo[64]-Version in dreidimensionaler, komplett gerenderter Form. Zudem basiert das Game auf der mittlerweile semi-legendären Turok 2-Engine und kann – mittels Expansion Pak – sogar im High Res-Mode gespielt werden. Dennoch darf hier natürlich kein dritter Teil von Turok erwartet werden. Das Game hat eine ganz andere Zielsetzung, ist es doch vornehmlich den Fans der skurrilen Serie gewidmet. Natürlich funktioniert auch die umgekehrte Annäherung: Wer sich das Spiel zulegt, ohne die Serie zu kennen, hat hierbei ausgiebig Gelegenheit, sich mit den kleinen Bastarden vertraut zu machen. Fest steht jedoch, daß bei **South Park** vor allem der Wortwitz im Vordergrund steht. Wem bereits die Simpsons oder Beavis und Butthead (die eher in die sprachliche Kerbe der South Park-Kids schlagen) gefallen haben, der dürfte auf jeden Fall seinen Spaß an den neuen Kultstars aus den USA haben.



game of

1,2,3,4... KICK ASS!

Im Spiel könnt Ihr zunächst zwischen dem 1-Player-Mode und dem Multi-Player-Mode wählen. Im 1-Spieler-Modus erwarten Euch fünf Stages, die jeweils in drei bis vier Level – insgesamt 17 Spielabschnitte – unterteilt sind. Der Plot gestaltet sich denkbar simpel: In Ego-Perspektive lenkt Ihr eines der vier Kids durch verschiedene Bereiche des Städtchens. Dabei begegnen Euch verschiedene Formen von mutierten Gegnern, die sich in einer Art Armee zusammengeschlossen haben. Neben kleineren Gegnern werdet Ihr im Verlauf der einzelnen Level auch auf sogenannte Tanks treffen, die drohen, die Stadt zu zerstören, wenn Ihr sie nicht vorher ausschaltet.

DIE CHARAKTERE

THE CAST OF CHAOS

Nachfolgend wollen wir Euch die kleinen Bastarde, die auf den ersten Blick ganz harmlos aussehen, etwas näher vorstellen. Die vier Freunde besuchen gemeinsam die dritte Klasse der Grundschule von South Park und sind zu allen Schandtaten bereit. Ihre Konversation' besteht hauptsächlich aus Beschimpfungen und Flüchen. Im Single Player-Mode könnt Ihr eine der vier Rotznasen wählen und dann South Park erkunden.

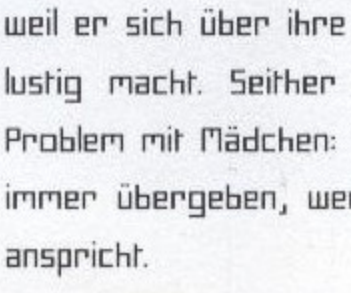
CARTMAN

Eric Cartman verbringt die meiste Zeit damit, wahllos alles Eßbare in sich hineinzustopfen. Von den meisten Leuten wird er deshalb oft gehänselt und nicht selten als „Fat Ass" bezeichnet. Sein Lieblingssnack sind Cheesy Poofs-leckere, kalorienreiche Käsecracker, die er meist kiloweise vertilgt.

KYLE

Kyle Broslowski ist nicht minder vorlaut als Cartman. Seine Lieblingsbeschäftigung ist es, mit seinem kleineren Bruder Ike Fußball zu spielen. Euch dürfte klar sein, welche Rolle hierbei sein Bruder übernimmt...

STAN



Stanley Marsh ist der Quarterback der South Park Cows (das Footballteam des Städtchens). Nicht selten wird er von seiner älteren Schwester Shelly vermöbelt, weil er sich über ihre Zahnspange lustig macht. Seither hat er ein Problem mit Mädchen: Er muß sich immer übergeben, wenn ihn eines anspricht.

KENNY

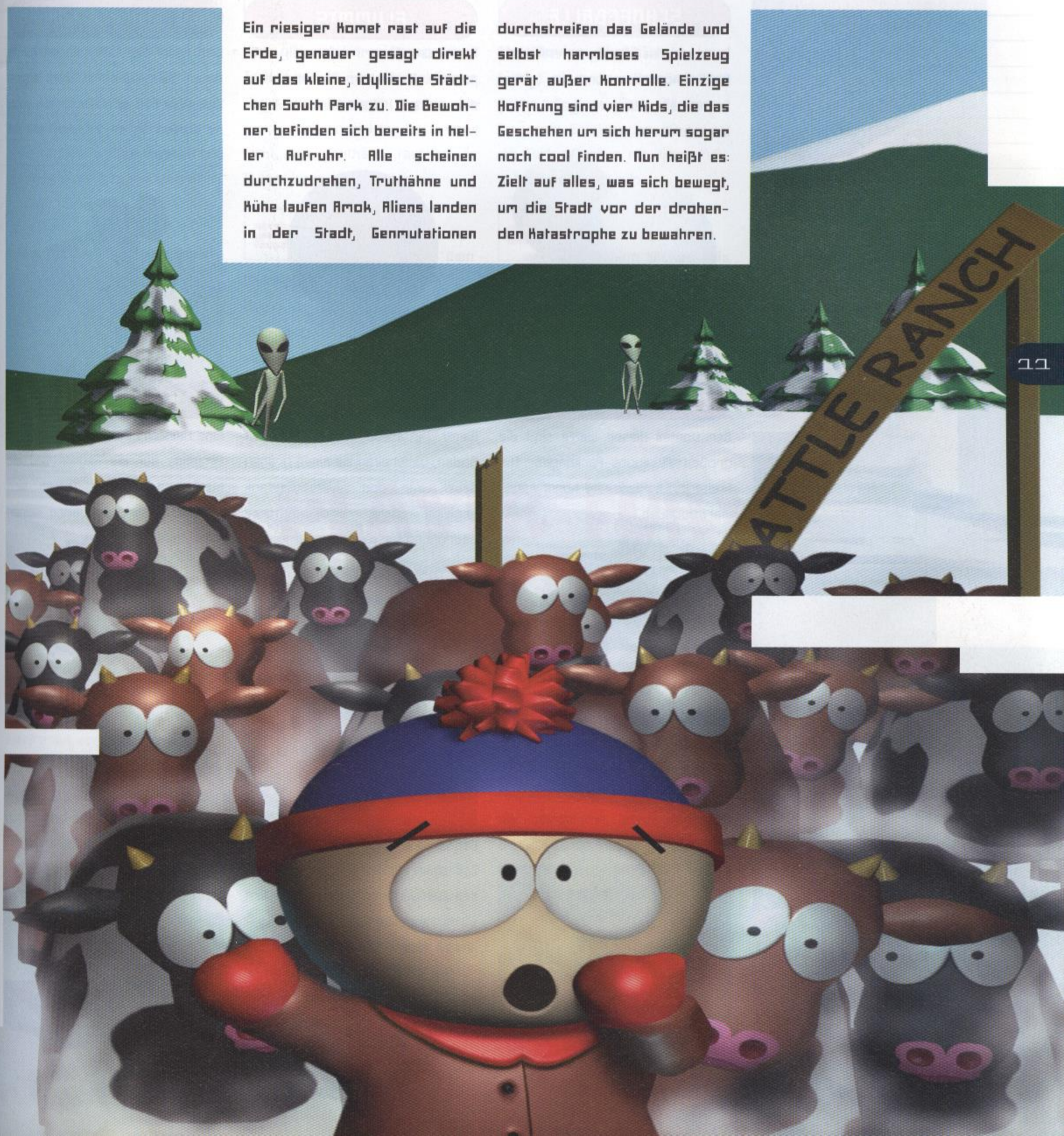
Kenny McCormick ist für Außenstehende eigentlich nie zu verstehen, denn er hat seine Kapuze zu fest zugezogen. Dennoch scheinen die anderen Kids damit kein Problem zu haben, sie verstehen jedes Wort. Er stammt aus einer armen Familie, sein Vater ist Alkoholiker. Als Running Gag segnet Kenny in jeder Folge mindestens einmal auf bizarre Weise das Zeitliche.

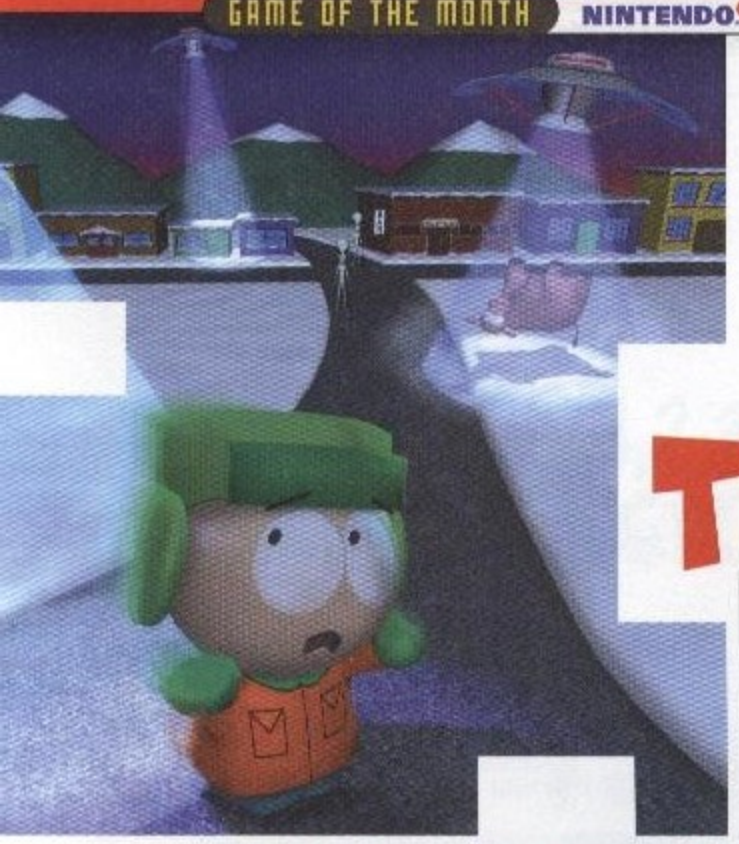
THE GAME OF THE MOVIE

DIE STORY

SOUTH PARK IS UNDER ATTACK!

Ein riesiger Komet rast auf die Erde, genauer gesagt direkt auf das kleine, idyllische Städtchen South Park zu. Die Bewohner befinden sich bereits in heller Aufruhr. Alle scheinen durchzudrehen, Truthähne und Kühe laufen Amok, Aliens landen in der Stadt, Genmutationen durchstreifen das Gelände und selbst harmloses Spielzeug gerät außer Kontrolle. Einzige Hoffnung sind vier Kids, die das Geschehen um sich herum sogar noch cool finden. Nun heißt es: Zielt auf alles, was sich bewegt, um die Stadt vor der drohenden Katastrophe zu bewahren.





Einige der Waffen lassen sich aufpowern. Dies bietet eine höhere Durchschlagskraft, verlangsamt jedoch die Schußgeschwindigkeit. Manche Gegner reagieren auf bestimmte Waffen empfindlicher als auf andere. Probiert also stets die verschiedenen Waffen während des Kampfs gegen Eure Kontrahenten aus.

THESE WEAPONS RULE

DIE WAFFEN

SCHNEEBÄLLE

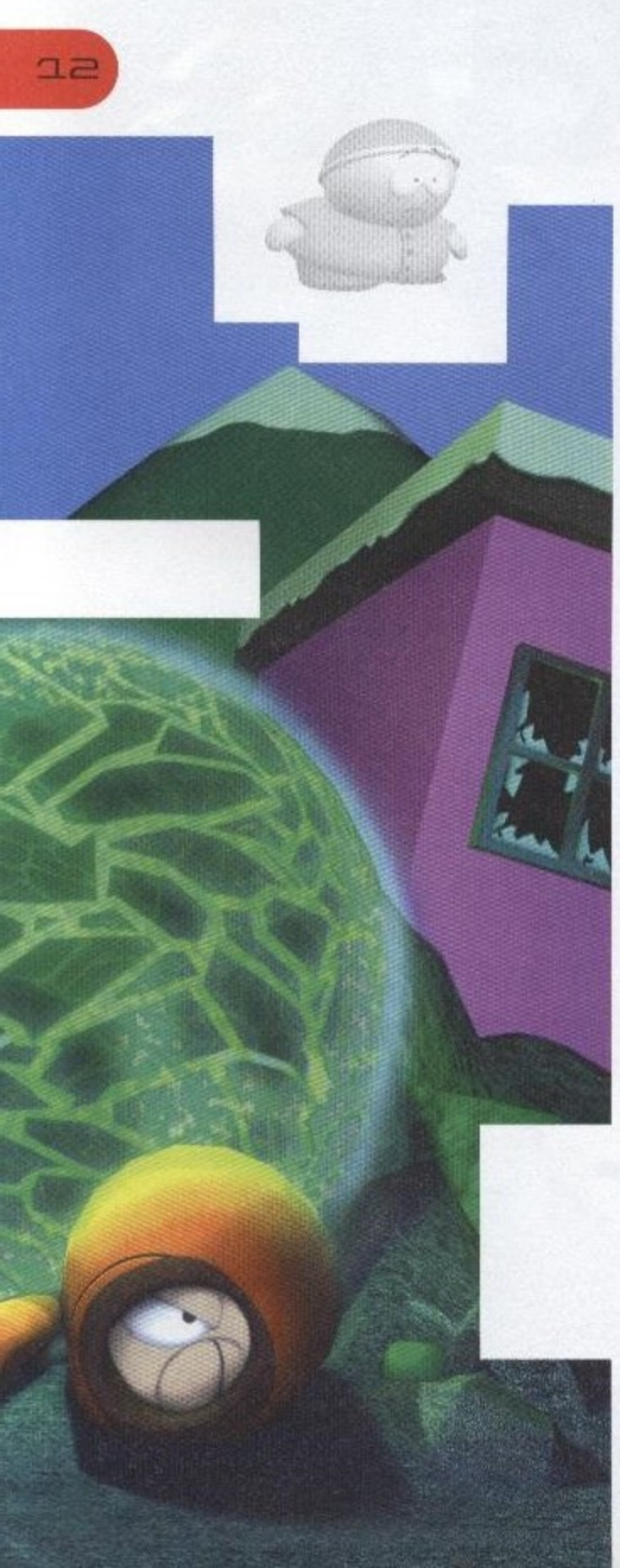
In zwei Ausführungen erhältlich: Als herkömmliche und als ‚gelbe' Schneebälle. Warum gelb? Nun, ähm, denkt mal nach...

FLUMMIS

Auch der Flummi läßt sich aufpowern. Als Elektro-Flummi hat er eine weitaus höhere Durchschlagskraft.

KLO-STOPPER-KNARRE

Wer kennt sie nicht, die nützlichen roten Saugnäpfe mit dem langen Holzstil?! Daß sich die Dinger auch als Waffen eignen, beweisen uns die vier Terrorkids.



SCHAUMSTOFF-PFEIL-KANONEN

Der Vorteil dieser Waffe sind die großen Munitions-Packungen. Ihr findet je 50 Pfeile und könnt maximal 200 laden.

FURZPUPPEN

Werft Ihr diese Puppen auf den Boden, verbreiten sie einen grünen Nebel, der von üblem Gestank begleitet wird. Eine extreme Bedrohung für jeden Gegner!

FRESS-SCHLEUDER

Eine ziemlich coole Waffe: Ihr feuert Piranhas auf die Gegner. Und die hungrigen Fischlein freuen sich natürlich sehr über einen kleinen Appetithappen...

SUPER-EIERWERFER

Mit dieser Waffe, die eigentlich ein Hühnchen ist, beschießt Ihr Eure Gegner mit Eiern. Dazu müßt Ihr nur kräftig an den Krallen des Federviehs ziehen.

ALIEN-TANZSTRAHLER

Setzt Ihr diese Waffe gegen Eure Gegner ein, führen sie für kurze Zeit einen idiotischen Tanz auf. Diesen Zeitraum könnt Ihr nutzen, um sie mit anderen Dingen zu bombardieren. (Nur im 2-Player-Mode!)

KUH-WERFER

Die stärkste, aber auch langsamste Waffe. Sie feuert eine ausgewachsene Kuh in Richtung Eures Kontrahenten.

THE GAME OF THE MOVIE

BASTARD LEVELS
DIE LEVEL

Euer primäres Ziel in den einzelnen Leveln besteht darin, Eure Kumpels zu finden. Ist dies gelungen, könnt Ihr Euch den weiteren Aufgaben widmen, die fast ausschließlich darin bestehen, allen Angreifern gehörig in den Hintern zu treten.

1 **Operation Turkey Butt**: Hier gilt es, die wildgewordenen Truthähne und ihre dazugehörigen Tanks zu eliminieren, bevor sie South Park erreichen. Doch Vorsicht, die Truthäne tauchen zu Dutzenden aus dem Nichts auf.

2 **A Clone Of Your Own**: Oh-oh, da hat wohl jemand im Gen-Labor herumexperimentiert. Überall laufen riesige Clones von Big Gay Al herum, die die Schule zerstören wollen. Eure Aufgabe besteht darin, sie an diesem Vorhaben zu hindern.

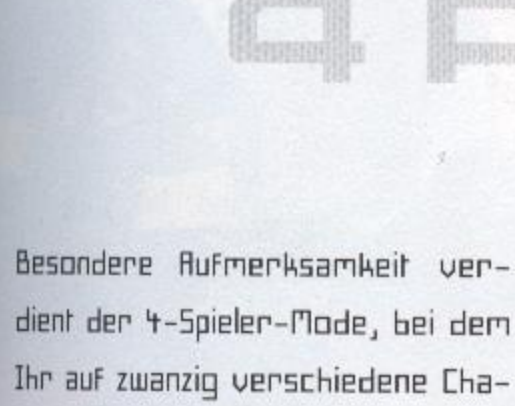
3 **Close Encounters Of The Bovine Kind**: Dieses Level führt Euch in die schneebedeckten Berge von South Park. Hier macht Ihr erste Erfahrungen mit Kühen, die Euch offenbar mit einem Fußabtreter verwechseln.

4 **Something Wicked This Way Clunks**: Die Roboter sind los! Hier bekommt Ihr es mit Unmengen von Robotern und den dazugehörigen Tanks zu tun. Zudem müßt Ihr Euch ins Zentrum des Erdbeben-Gebietes vorwagen.

5 **Some Disassembly Required**: Im finalen Spielabschnitt erwarten Euch durchgeknallte Spielzeuge und ein riesiger Mech-Endgegner.

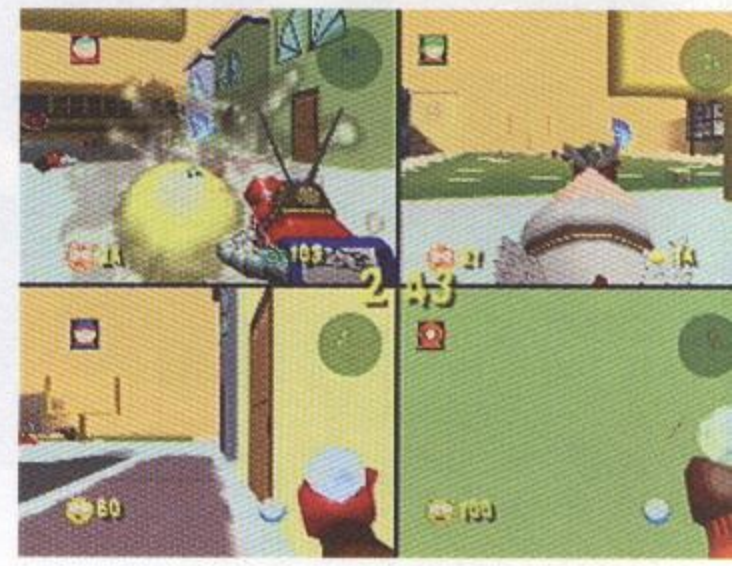
4-PLAYER FURY
4-SPIELER MODE

Besondere Aufmerksamkeit verdient der 4-Spieler-Mode, bei dem Ihr auf zwanzig verschiedene Charaktere aus dem Spiel zurückgreifen könnt. Diese Charaktere müssen jedoch zunächst freigespielt werden. Für jedes erfolgreich absolvierte Level erhaltet Ihr ein Paßwort, das



Euch die Anwahl eines weiteren Charakters aus South Park ermöglicht. Zudem könnt Ihr im Multiplayer-Mode den Austragungsort des Duells und die Game-Time (von einer Minute bis hin zu einer halben Stunde) wählen. Habt Ihr diese Entscheidungen getroffen, kann's losgehen! Jeder Spieler startet aus anderer Position ins Match und ist zunächst nur mit herkömmlichen Schneebällen bewaffnet. Andere Waffen, aber auch energiebringende Items wie Cheesy Poofs, müssen erst gefunden werden. Auch hier reagieren sowohl Angreifer als auch Opfer mit witzigen, aus der

Serie entliehenen Sprüchen, die den Multiplayer-Mode zu einem überaus witzigen und turbulenten Party-Spaß machen, bei dem man seinen Kumpels mal gehörig in den Hintern treten kann.



GAME OF

DIE ETWAS ANDERE TV-SERIE

SOUTH PARK

Eltern, schickt Eure Kinder zu Bett, besorgt Euch Cheesy Poofs* und etwas zu trinken - und heißt die Kids aus South Park willkommen! Die derzeit neben Pokémon erfolgreichste Zeichentrickserie in den Vereinigten Staaten ist nämlich schon in Kürze auf RTL zu genießen. Allerdings mit Vorsicht...

* Das bevorzugte Nahrungsmittel von Cartman!

THE GAME OF THE MONTH

KLEINE BASTARDE

Nachdem wir bereits das Spiel zu South Park vorgestellt haben, wollen wir nun etwas näher auf die Fernsehserie eingehen, die dem Game als Vorlage diente.

Praktisch als Overnight Sensation avancierte South Park in den Vereinigten Staaten zur Kultserie. Dort bescherte die Cartoon-Reihe um vier Drittklässler dem noch jungen Sender Comedy Central Einschaltquoten in Rekordhöhe. Dabei liegt der Serie ein recht einfaches Erfolgskonzept zu Grunde: Man nehme vier Kids, die niedlicher aussehen als Lola Bunny beim Möhrenknabbern und kreuze sie mit dem bösartigen Zynismus von Al Bundy und dem fabulosen Wortwitz von Beavis und Butthead. Das alles getreu dem Motto: „Welche Minderheit (oder auch Mehrheit) haben wir heute noch nicht beleidigt?" Einige Beispiele:

Cartman feiert beispielsweise Halloween im Ku Klux Klan-Kostüm, Stan muß sich immer übergeben, wenn ihn ein Mädchen anspricht, Kyle betreibt zu Hause Gen-Experimente, bei denen er gelegentlich ein Schwein mit einem Elefanten kreuzt, und Kenny fällt in jeder Folge einem anderen – meist tödlichen – Schicksal zum Opfer. Neben diesen vier süßen Kids bereichern noch Unmengen anderer Charaktere das Geschehen: Ein sexistischer, singender Koch, ein ignoranter Polizei-Chef, Jesus, der eine lokale TV-Show moderiert, ein schizophrener Schullehrer, der sich fortwährend mit einer Handpuppe unterhält, ein Vietnam-Veteran, der am liebsten mit Handgranaten zum Angeln geht und, und, und...

Die Liste ließe sich endlos fortführen. Grundsätzlich gilt jedoch, daß es in South Park nichts gibt, was nicht auf die Schippe genommen wird. Selbst gegenüber Prominenten wird keinerlei Respekt gezeigt. So bekommen bereits in den ersten Folgen Patrick Duffy (Dallas), Barbra Streisand und Sidney Poitier ihr Fett weg. Frau Streisand benutzt in einer Folge beispielsweise ihre Sangeskünste, um damit die Kids zu foltern und sie dazu zu bewegen, ihr ein Geheimnis zu verraten.

Der bösartige Dialogwitz dieser Zeichentrickserie, die eher für Erwachsene geeignet ist, wird von RTL unzensiert ins Deutsche übertragen. Für diese Aufgabe wurden bereits prominente deutsche Sprecher verpflichtet: Unter anderen sind Jenny Elvers, Jutta Speidel, Wigald Boning, Ingolf Lück und Heiner Lauterbach mit von der Partie. Ob die deutsche Synchronisation allerdings an das amerikanische Original der beiden South Park-Erfinder Matt Stone und Trey Parker heranreichen wird, bleibt abzuwarten.

Ingolf Lück

Jutta Speidel

Wigald Boning

Die Idee...

...zur Serie entstand eigentlich durch Zufall. Matt Stone und Trey Parker kreierten aus Spaß einen kurzen, einminütigen Cartoon, der auf mehreren Umwegen an einige bekannte und einflußreiche Fernsehproduzenten geriet. Sie ermutigten die beiden, den Cartoon mit größerem Aufwand noch einmal zu produzieren. Als dies geschehen war, dauerte es nicht lange, bis sich Interessenten für eine umfangreiche Serie fanden. Den Zuschlag erhielt schließlich der Mini-Sender Comedy Central, der seitdem auf die höchsten Einschaltquoten zurückblicken kann, die jemals in den USA mit einer Cartoon-Serie erreicht wurden.

MARIO PARTY™

Die japanische Software-Schmiede Hudson Soft genießt durch die legendäre Bomberman-Serie weltweit den Ruf, einer der Spezialisten in puncto Spielspaß und Mehrspieler-Action zu sein. Anläßlich der Veröffentlichung des Multiplayer-Spektakels Mario Party waren wir neugierig und haben den Programmierern bezüglich der Entstehung des Spiels einmal gründlich auf den Zahn gefühlt... [pf]

CN: Wie viele Personen waren mit der Arbeit an **Mario Party** beschäftigt, und an welchen Projekten waren sie zuvor beteiligt?

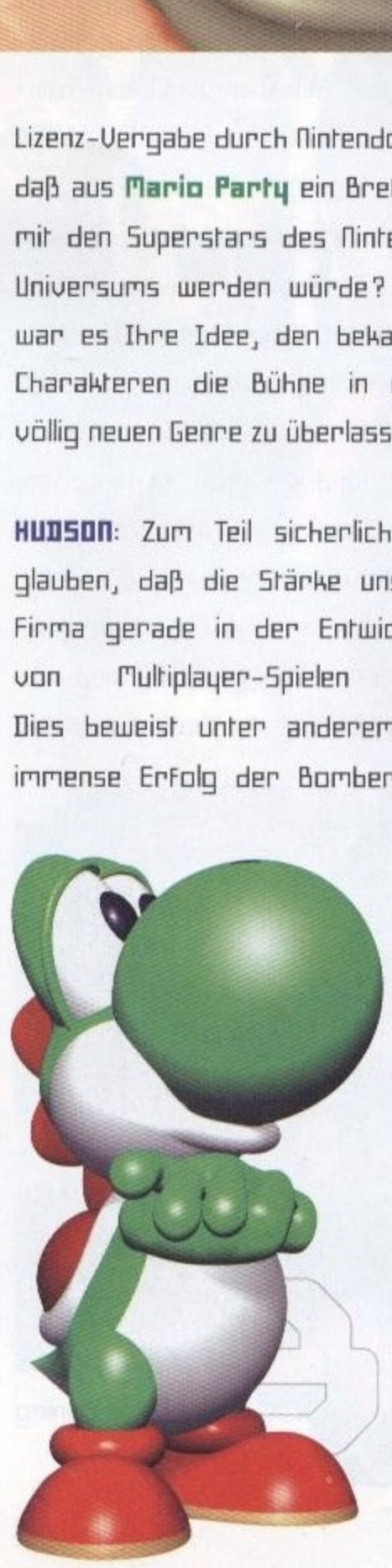
HUDSON: Mehr als fünfzig Personen hatten mit der Entwicklung von **Mario Party** zu tun. Zu ihren früheren Projekten zählen unter anderem die Bomberman-Reihe und verschiedene Rollenspiele [RPGs].

CN: Wie lang dauerte die Entwicklungszeit, die in **Mario Party** investiert wurde?

HUDSON: Die Entwicklung von **Mario Party** hat vom Erstellen der ersten Entwürfe bis zum Abschluß des Projekts ungefähr eineinhalb Jahre in Anspruch genommen. Die Arbeit war tatsächlich sehr aufwendig und zeitintensiv.

CN: Das Design des Spiels sowie die Spielidee sind innovativ und bringen frischen Wind in die Spielelandschaft. Stand bereits bei der Lizenz-Vergabe durch Nintendo fest, daß aus **Mario Party** ein Brettspiel mit den Superstars des Nintendo-Universums werden würde? Oder war es Ihre Idee, den bekannten Charakteren die Bühne in einem völlig neuen Genre zu überlassen?

HUDSON: Zum Teil sicherlich. Wir glauben, daß die Stärke unserer Firma gerade in der Entwicklung von Multiplayer-Spielen liegt. Dies beweist unter anderem der immense Erfolg der Bomberman-Serie. Wir haben also die gesamte Bandbreite an Nintendo^{64}-Spielen betrachtet und dabei festgestellt, daß es eigentlich keine Spielesammlung für diese Hardware gibt. Also sind wir an Nintendo herangetreten und haben Ihnen den Vorschlag unterbreitet, ein virtuelles Multiplayer-Brettspiel mit so berühmten Charakteren wie Mario, Yoshi und Donkey Kong in Lizenz zu entwickeln. Bei Nintendo war man von der Idee begeistert, die Jump'n'Run-Charaktere einmal in einer völlig anderen Art von Spiel auftreten zu lassen.



CN: Die Spiele von Hudson Soft sind für ihr hervorragendes Gameplay und ihre Mehrspieler-Modi bekannt. War bereits von Anfang an klar, daß **Mario Party** ein Multiplayer-Spiel werden würde?

HUDSON: Wie bereits erwähnt, haben wir sehr viel Erfahrung und eine gute Reputation in diesem Bereich. Der Mehrspieler-Aspekt stand von Anfang an im Vordergrund. Außerdem ist das Konzept eines Brettspiels zweifelsohne eine hervorragende Grundlage für ein Multiplayer-Spiel.

CN: In **Mario Party** gibt es mehr als 50 Minispiele. Woher kamen die Inspirationen für all diese Spiele? Gab es bei der Entstehung auch Einflüsse von außen?

HUDSON: Sicher. Viele der Minispiele wurden von Filmen, TV-Shows und Fernsehserien inspiriert. Andere Ideen kamen von unseren Mitarbeitern, und einige Minispiele basieren auf bekannten Party-Spielen, so z.B. „Gedächtnis-Training" oder „Reise nach Toad-City". Die Intention beim Entwurf der Minispiele war jedoch, daß die Spiele leicht verständlich und gut zu spielen sein müssen. Darüber hinaus sollten sie natürlich vor allem eine Menge Spaß bereiten!

CN: Hatten Sie Probleme bei der Verwirklichung Ihrer Ideen oder war es möglich, all Ihre Vorstellungen umzusetzen und in **Mario Party** zu integrieren?

HUDSON: Unser Hauptaugenmerk lag auf der Spielbarkeit und der „thematischen Balance" der Minispiele. Es war nicht gerade einfach, eine so große Menge Minispiele zu entwickeln. Wir hatten mehr als 150 Entwürfe, von denen wir ca. 80 umgesetzt haben. Aus diesen 80 haben wir dann die Spiele ausgewählt, die in **Mario Party** vertreten sind. Es war schon eine Herausforderung, dabei eine ausgewogene und abwechslungsreiche Auswahl zu treffen. Aber alles in allem konnten wir unsere Ideen zur vollsten Zufriedenheit umsetzen.

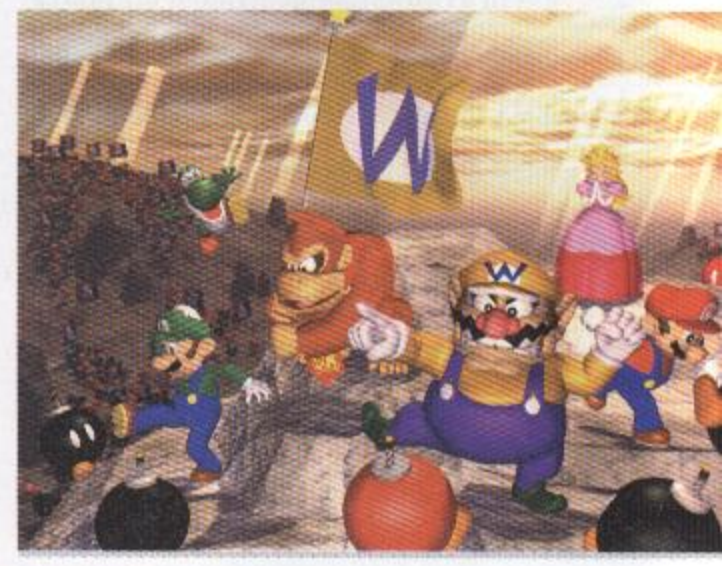
CN: Mit einer Größe von 256 Mbit beansprucht **Mario Party** wirklich viel Platz. Die einzigen anderen Spiele, die bisher eine solche Modul-Größe nutzen, sind **The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time** und **Turok 2: Seeds Of Evil**. Vom Umfang des Spiels her macht **Mario Party** im Vergleich zu diesen beiden Spielen aber eher einen kompakten Eindruck. Wieso ist **Mario Party** so speicherintensiv?

HUDSON: Es gibt acht verschiedene Spielfelder, die allesamt vorgerendert sind. Außerdem benötigten wir auch noch mehr als fünfzig gerenderte Hintergründe für die einzelnen Minispiele, so daß die Hintergrundgrafiken einen Großteil der Speicherkapazität des Moduls ausfüllen. Vorgerenderte Bilder benötigen ein Vielfaches des Speichers, den eine aus Polygonen zusammengesetzte und mit Texturen versehene Grafik beansprucht. Weiterhin enthält **Mario Party** sehr viele verschiedene Musikstücke, die ebenfalls eine Menge Speicherplatz belegen. Die verbleibende Kapazität des Moduls wird letztlich noch vom eigentlichen „Programm" ausgefüllt.

CN: Die Grafiken in **Mario Party** sehen sehr niedlich und eher kindlich aus. Ist das ein Teil des Konzepts oder hat es sich während der Entwicklung so ergeben?

HUDSON: Wir haben bei der Entwicklung stets das Ziel verfolgt, ein Spiel für die ganze Familie und für eine jüngere Zielgruppe zu kreieren. Die verwendeten Charaktere haben diese Richtung natürlich ein bißchen vorgegeben. Keines der Mario-Spiele beansprucht ja, nicht niedlich auszusehen. Die Präsentation des Spiels entspricht voll und ganz den Charakteren und unterstreicht unsere Intention, ein Spiel für die ganze Familie zu erschaffen.

CN: Das Design der einzelnen Spielfelder ist recht farbenfroh geraten. Woher stammen die Ideen für die Spielfelder und die dazugehörigen Rahmenhandlungen?



HUDSON: In die Entwicklung der einzelnen Spielfelder ist eine ganze Menge Arbeit geflossen. Es ist schwieriger als man denkt, ein ausgewogenes und gut durchdachtes Spielbrett zu gestalten. Für die optische Präsentation und die Handlung der einzelnen Bretter haben wir uns von den erfolgreichen Spielen, in denen die Charaktere auftreten, inspirieren lassen: **Super Mario 64**, **Super Mario World**, **Super Mario World 2: Yoshis Island**, **Yoshis Story**...

CN: Kommen wir zu unserer letzten Frage: Ist bereits eine Fortsetzung zu Mario Party in Planung? Eine Menge Leute können es sicher kaum erwarten, noch mehr Minispiele zu spielen.

HUDSON: Wir würden uns freuen, ein noch besseres Brettspiel als **Mario Party** mit noch mehr Minispielen erschaffen zu dürfen. Doch wir haben die Latte so hoch gelegt, daß wir erst einmal eine Verschnaufpause brauchen. Daher ist im Moment noch alles offen...

CN: Wir danken für das Gespräch.

special

qualität & quantität

Die Nürnberger Spielwarenmesse, die in diesem Jahr ihren 50. Geburtstag feierte, gilt in der Branche gemeinhin als Jahresauftakt. Und wie in jedem Jahr kamen auch diesmal wieder die Vertreter aller namhaften Videospiele-Schmieden, um jene Produkte vorzustellen, die seit kurzem oder demnächst im Handel erhältlich sind.

In puncto Nintendo^{64} zeigte sich, daß die Hersteller die ganze Bandbreite der Genres abdecken – für jeden Geschmack gibt es ein passendes Spiel: Nintendo präsentierte neben den bereits erhältlichen **1080° [Ten Eighty] Snowboarding**, **The Legend of Zelda – Ocarina of Time** und **STAR WARS – Rogue Squadron** ein neues Fun-Action Game mit vielen bekannten Nintendo-Charakteren: die furiose Spielesammlung **Mario Party**! Auch Rennspielfans können aufatmen, denn mit **F1 World Grand Prix 2** erscheint noch in diesem Jahr eine Racing-Simulation, die – wie ihr Vorgänger – realistisches Formel1-Racing bietet.

Konami war mit dem sehnlich erwarteten **Castlevania** vertreten und stellte mit **Hybrid Heaven** ein neues Action-Rollenspiel vor, das ebenfalls im Frühjahr erscheinen soll.

Für Fans des runden Leders gab's erste Eindrücke zu **FIFA '99** von Electronic Arts: die Fortsetzung der erfolgreichen Fußballsimulationen mit der offiziellen Lizenz des Weltfußballverbandes. Ubi Soft hatte mit **Rayman 2** und **Tonic Trouble** zwei Action-Adventures parat, deren Fantasy-Charaktere viele lustige Animationen und knallbunte, originelle Abenteuer versprechen.

VIER COOLE OUTFITS!

Auch für den Game Boy Color wurde eine breite Palette verschiedenster Spiele angeboten. Nintendo selbst wartete im Bezug auf das High Tech-Handheld mit einer Überraschung auf: Es wurde am Stand in vier brandneuen, coolen Farben gezeigt. Die vier Neuen werden voraussichtlich ab Mitte des Jahres erhältlich sein. Neben der Hardware wurden auch sechs neue bzw. überarbeitete, farbige Spiele vorgestellt. **The Legend of Zelda – Link's Awakening DX**, das über neue Features verfügt (ein neuer Color Dungeon und Game Boy Printer-Kompatibilität). Außerdem wird **Wario Land II** als farbiges Spiel erscheinen.

Und mit **Super Mario Bros. Deluxe** haben es die Programmierer um Shigeru Myamoto geschafft, eines der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten für den Game Boy Color umzusetzen – mit 20 völlig neuen Leveln!

SCHUMI, CONKER, BUGS!

Für die Formel 1-Fans ist im übrigen auch gesorgt: **Mit F1 World Grand Prix** für das Handheld werden die Anhänger von Häkkinen, Schumacher und Co. auch unterwegs ihre Rennduelle austragen können. Ein berühmter Film- und Fernsehstar taucht einmal mehr in die bunte Welt der Videospiele ein: In **Bugs Bunny – Crazy Castle 3** muß sich das geschwätzige Langohr mit allen Mitteln seines Fells erwehren. Abenteuerlich geht es bei **Quest for Camelot** zu, denn das Adventure steht dem Kinofilm der Warner Bros. im Bezug auf Spannung und Anspruch in nichts nach. Nintendos Frühjahrsprogramm wird

dem bekanntesten Nager der TV-Geschichte: **Die Maus**. Acclaim sorgt dafür, daß die Anhänger knallharter Action nicht zu kurz kommen, denn **Turok 2 – Seeds of Evil** stellt eine ganz besondere Herausforderung dar.

DER BALL IST BUNT!

Ganz im Zeichen des Fußballs zeigte sich Konami, die mit **International Superstar Soccer '99** eine Fußballsimulation für den Game Boy Color auf den Markt bringen. Disney schließlich sorgt mit **A Bug's Life Action Game** für eine weitere, gelungene Trickfilmadaption.

Acclaim, deren **Turok 2 – Seeds of Evil** bereits Anfang des Jahres erschien, läßt schon bald einen weiteren Comic-Helden über die Videospiel-Bildschirme wirbeln: **Shadowman**. Aber auch Liebhaber des skurrilen Humors kommen nicht zu kurz, denn mit **South Park** wird das Spiel zur bislang erfolgreichsten US-Zeichentrickserie erscheinen.

Zusammenfassend können wir also feststellen, daß viele qualitativ hochwertige Spiele auf der Nürnberger Spielwarenmesse zu sehen waren. Und wer weiß – vielleicht überrascht uns der eine oder andere Hersteller noch mit einem streng geheimen Kracher, der momentan noch in den Entwicklerlabors schlummert...

NOW ENTERING

AREA 64

Tonic Trouble
Seite 20

Castlevania
Seite 24

Gex 64 –
Enter the Gecko
Seite 28

Chameleon Twist 2
Seite 30

Rush 2 –
Extreme
Racing USA
Seite 31

Racing
Simulation 2
Seite 32

Mario Party
Seite 32

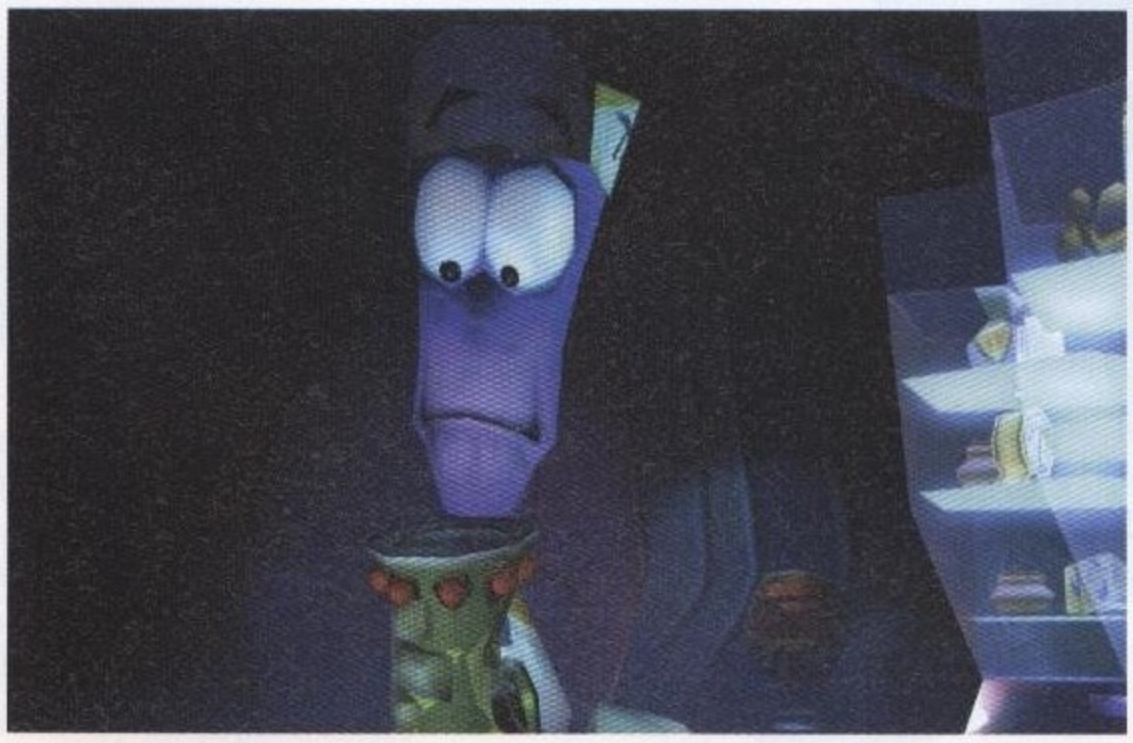
AREA 64

TONIC TROUBLE™

Eigentlich kann so etwas jedem von uns mal passieren: Man verschüttet aus Versehen einen Drink.

Und eigentlich ist das auch gar kein Problem... wenn man nicht gerade Ed heißt, ein schusseliger Weltraum-Hausmeister in einem kleinen, miefigen Alien-Raumschiff ist und wenn der Inhalt dieser umgekippten Getränkedose nicht äußerst seltsame Vorgänge auf der Erde bewirken würde... [af]

Ups, da ist was umgekippt...



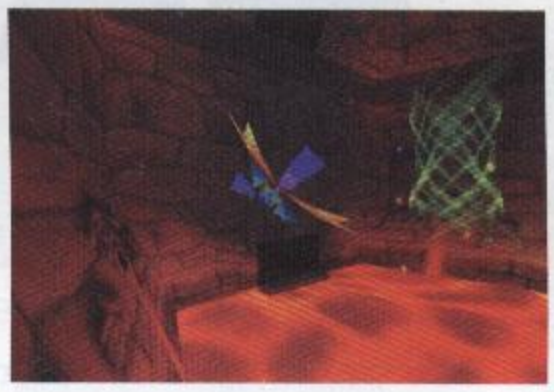
So beginnt **Tonic Trouble**: Der nette, aber etwas tapsige Ed kippt versehentlich seine Dose mit extraterrestrischem Tonic um. Die Dose fällt samt mysteriöser Flüssigkeit auf die Erde, und Ed bekommt mächtigen Ärger. Das Getränk hat nämlich die unangenehme Eigenschaft, auf dem blauen, vormals friedlichen Planeten Menschen, Tiere und Pflanzen in wilde, bizarre Monstermutationen zu verwandeln. Und der arme Ed muß zur Strafe für seine Tolpatschigkeit die wissenschaftliche Expedition zur Erkundung der Galaxis unterbrechen, mit seiner winzigen Raumkapsel den Kurs Richtung Erde einschlagen und dort wieder für Ordnung sorgen.

Die höllische Gefahr

Doch dummerweise interessiert sich noch jemand anderes für die Dose mit der gefährlichen Flüssigkeit: Grogh! Der brutalböse Schurke, der sich nur „der Höllische" nennen läßt, hat das Elixier in seine unheilbeschwörenden Hände bekommen und wittert nun die Chance, endlich alleiniger, allmächtiger Herrscher über die Welt zu werden. Doch Grogh ist nicht nur böse, sondern auch dümmlich und einfältig, und das ist Eds Chance. Als er auf der Erde ankommt und feststellt, daß der Fiesling schon im Besitz der diabolischen Dose ist, versucht er mit allen Mitteln, sie ihm zu entreißen und so das Allerschlimmste zu verhindern.

Wenn die Welt untergeht...

Es sieht bereits ziemlich wüst aus auf der Erde: Schneebedeckte Berge erheben sich aus dem Nichts, Ozeane erscheinen und verschwinden, Flüsse verwandeln sich in reißende Sangria-Ströme (inklusive Früchten!)... Alles geht drunter und drüber! Eds Missionen führen ihn in Wüsten mit umgedrehten Pyramiden, zu magischen Cocktail-Gletschern, in einen riesigen Schnellkochtopf, und natürlich auch in Groghs Finsteres Königreich.



Magic Popcorn

Ed hat so einige Tricks auf Lager, mit denen er sich durch die Missionen mauscheln muß. Eine seiner besten Aktionen ist die Verwandlung in Super-ED. Sobald er leckeres Popcorn mampft, bekommt er für kurze Zeit Riesenkräfte. Sie helfen ihm, die jeweils sechs versteckten Objekte pro Mission zu finden. Der violette Held kann sowieso fast alles: springen, rennen, tauchen, durch die Luft gleiten, an Vorsprüngen hangeln, Seile rauf- und runterklettern, Objekte tragen, schieben und ziehen, sogar mit nützlichen Verkleidungen kann er sich tarnen. Seine Waffen, die er sich allerdings erst verdienen muß, sind unter anderem eine magische Fliege und ein mysteriöser, formverändernder Stock, der ihn durchs Wasser navigiert.

Die Hauptcharaktere

Ed

Der nette, sympathische Ed ist kein typischer Superheld. Er sieht kümmerlich, tolpatschig, dümmlich und bemitleidenswert aus. Doch nur er kann die Welt retten! Mit einem Haufen verrückter Freunde, die ihm tapfer beistehen, tritt er den Kampf gegen Grogh an. Ed läßt keinen Popcorn-Automaten links liegen, denn die Popcorn-Verwandlung in sein mächtiges Alter-Ego hält immerhin lange genug an, um bestimmte Wege zu öffnen, ein paar Eisenstangen zu verbiegen oder einigen Feinden den Marsch zu blasen.

Suzy

Suzy ist die Tochter von Doc. Sie ist oberflächlich, flirtet gerne, ist neckisch, spitzfindig, gelangweilt und vor allem verzweifelt, weil in ihrer modebewußten Welt seit Eds Unglück alles drunter und drüber geht. Ihr Ziel ist es, eine Person zu finden, die den Planeten wieder in Ordnung bringt, damit die Friseure und Modeboutiquen ihre Geschäfte wieder öffnen.

Dino-Kuh

Unbeschwert, langsam und ruhig: Die Dino-Kuh ist eine enorme Mutation - eine Mischung aus Hund, Kuh und Tyrannosaurus Rex. Die Dino-Kuh ist ein freundliches und sanftes Haustier und stellt absolut keine Gefahr dar.

Grogh, der Höllische

Grogh ist ein tyrannischer, arroganter, autoritärer, anspruchsvoller und sehr gerissener Rohling, der sich in seinem unbändigen Größenwahn zum Herrn der Erde ernannt hat. Er will natürlich die machtversprechende Dose behalten und wird alles tun, um sicherzustellen, daß sie an einem sicheren Ort aufbewahrt wird.

Der Doc

Heute ist der Doc recht harmlos, doch noch vor ein paar Jahren war er ziemlich irrsinnig. Als genialer und sehr produktiver Erfinder fiel der Doc seiner extremen Paranoia zum Opfer und verbarrikadierte sich in seinem geheimen Labor. Obwohl er das Labor in der Höhle gerne verlassen würde, läßt der Robot-Koffer ihn nicht heraus. Ed muß den armen Doc befreien und erhält als Gegenleistung Docs unsterbliche Freundschaft.

Die Wachen

Diese Kerle sind nichts als leere Hüllen voll heißer Luft! Ihre Aufgeblasenheit hält sie aber nicht davon ab, besonders scheußlich zu sein, wenn Grogh es von ihnen verlangt. Sie hassen Schmutz und Nachlässigkeit und bestrafen jeden, der sie beschmutzt, und sei es auch nur unabsichtlich. Sie sind eine extrem egoistische Gruppe, besessen von ihren starken Körpern und ausgestattet mit der Fähigkeit, mit Hilfe von Helium fliegen zu können.

REA64

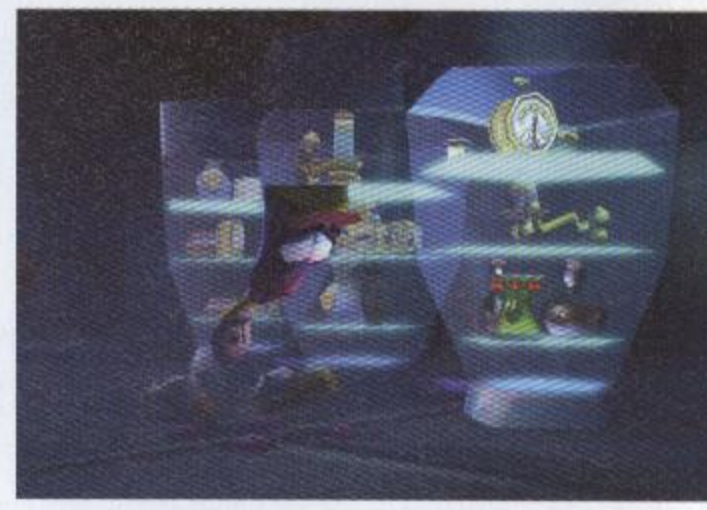
Das Killergemüse

Sie sind ein klassischer Fall von ökologischer Katastrophe! Die Opfer der durch die Flüssigkeit ausgelösten Mutationen, unschuldige Gemüsesorten, werden zu Eds gefährlichsten Todfeinden. Möhren, Rüben, Mais, Pilze, Paprika und Bohnen... Die bösartigen Angreifer schrecken vor nichts zurück, um ihn zu vernichten und auszulöschen. Auch nicht vor noch so fiesen Aktionen!

3D Technik de luxe

Mit dem „Multiple-Worlds-to-conquer"-Format knüpfen die Macher von Ubisoft an die große Beliebtheit ihres Bestsellers Rayman an. In einer kleinen Nebensequenz tritt Rayman sogar selbst auf! Der Spieler taucht in **Tonic Trouble** in eine komplexe 3D-Umwelt ein, die 10 grafisch brillante Welten mit großen Textur-Maps plus einiger Bonuslevel bietet. Jede Karte verfügt über eine eigene Atmosphäre, die sich thematisch um ein bestimmtes Objekt aufbaut, und setzt bestimmte spielerische Fähigkeiten voraus.

Die völlig freie Bewegungsmöglichkeit der Figuren im Raum, die nun auch Interaktionen mit dem Hintergrund zuläßt, und der beeindruckende Detailreichtum werden ermöglicht durch eine neue 3D-Programmroutine namens ACP (Architecture Commune Programmation) und die modulare, skalierbare Grafik-Engine - Ubisoft-Entwicklungen, die unter enormem personellen und finanziellen Aufwand entstanden. Diese überlegene künstliche Intelligenz erzeugt beispielsweise die sich verändernden Gesichtsausdrücke der Charaktere, je nachdem, mit welcher Situation sie konfrontiert werden. Die über 40 einzelnen Figuren, auch die Sekundärcharaktere, führen auf diese Weise ein echtes Eigenleben. Das bedeutet, sie tauchen unabhängig von Eds Aktionen im Spiel auf und verschwinden wieder. Für Ed werden sie somit unberechenbar, er muß immer wieder neu knobeln und herausfinden, wer ihm wie bei seinen Missionen helfen kann. So erweist sich der liebenswert tapsige Ed, eigentlich der geborene Anti-Held, im Endeffekt als Retter der Welt!



AR 64

Castlevania®

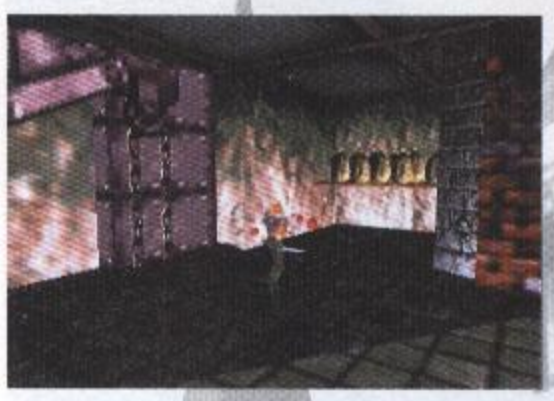
Kühl ist die Nachtluft, durch die ganz leise das Plätschern eines nahen Flusses dringt. Nebelschwaden ziehen träge an den scharfen Zinnen und spitzen Turmhelmen des düsteren Gemäuers vorbei. Reinhardt Schneider, blond und von stattlicher Gestalt, betritt mit entschlossenem Schritt die Zugbrücke des bedrohlichen Bauwerks und bekreuzigt sich. Er weiß: Mit Eurer Hilfe und mit seiner Peitsche wird er sich den Weg zu Dracula bahnen, um den Herrn der Vampire für immer zu vernichten! [tr]

CARRIE & REINHARDT MEET DRACULA

„Eines fernen Tages, mein Sohn, wird es auch Dein Schicksal sein, gegen den Herrn der Vampire anzutreten."

Aus einem Brief von Gerhart Schneider an seinen Sohn Reinhardt

Laßt Euch entführen nach Transsylvanien, in die tiefen Verliese und schwindelerregend hohen Türme von Schloß Dracula – jetzt endlich auf dem Nintendo^{64}! Zwar hat es etwas länger gedauert, bis die spannende Vampirjagd fertiggestellt war. Das Ergebnis entschädigt jedoch für die Wartezeit: **Castlevania** wartet auf mit über einem Dutzend Leveln,



vier Kamerapositionen, einer anwählbaren Ego-Perspektive und einer praktischen Zielerfassung, um Gegner effektiv zu treffen. Die stimmungsvolle, unheimliche Atmosphäre und ein melodiöser Soundtrack runden die virtuelle Gruselei ab, und so ist daraus ein überzeugendes Gothic Horror-Adventure in 3D entstanden!

Übrigens wechseln im Spiel auch Tag und Nacht: Die Kreaturen der Dunkelheit sind, sollte man ihnen also tagsüber begegnen, schwächer, solange die Sonne scheint.

Zusätzliche Attraktivität verleiht dem Spiel die Wahlmöglichkeit zwischen zwei Figuren: Reinhardt Schneider und Carrie Fernandez. Auf diese Weise war es möglich, zwei unterschiedliche Handlungsstränge im Spiel einzubauen, je nachdem, für welchen der beiden Charaktere Ihr Euch entscheidet.

REINHARDT SCHNEIDER

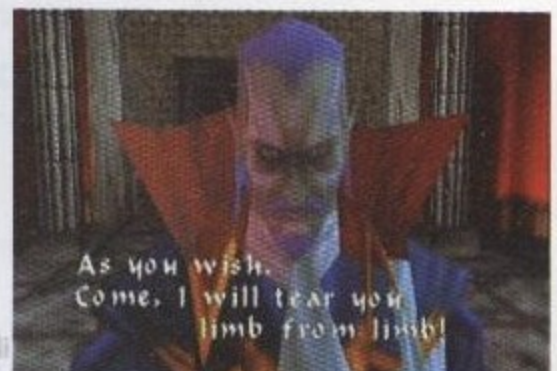
Er ist ein ferner Verwandter der Familie Belmont und tritt das schwere Erbe der Vampirjäger an. Die vielseitigste Waffe, die ihm zur Verfügung steht, ist seine Peitsche. Mit ihr bezwingt er seine Gegner. Durch Power Ups, die an verschiedenen Orten zu finden sind, wird diese Peitsche sogar stärker. Im Nahkampf kann der junge Abenteurer übrigens auch das Kurzschwert einsetzen, und als Distanzwaffen stehen ihm unter anderen das Bumerang-Kruzifix oder der Dolch zur Verfügung.

CARRIE FERNANDEZ

Etwas atypisch wirkt sie schon, die junge, grazile Heldin, in solch einer lebensgefährlichen Mission – doch Carrie sollte man nicht unterschätzen: Mit magischer Kraft kann sie tödliche Energiebälle auf ihre Gegner schleudern (hält man den B-Knopf gedrückt, werden sie aufgepowert). Und mit ihren scharfen Klingen-Ringen besteht sie, wenn sie sich geschickt anstellt, auch im nahen Zweikampf ohne Blessuren!

Die beiden Modi des Spiels (Easy und Normal) ermöglichen es auch Anfängern, in den Genuß des düsteren Gothic Horrors zu kommen – im Easy-Mode allerdings nur bis Level 5, wo eine gigantische Kreatur als Endgegner auf den Spieler wartet. Der wahre Experte allerdings gelangt bis zum Bergfried, um im Endkampf den Herrn der Vampire zu vernichten! Möge es nicht nur beim Versuch bleiben...

area 64 area



„Die Sonne geht unter und sie stehen auf – so ist nun mal des Lebens Lauf!"

Professor Abronsius (Jack MacGowran) in „Tanz der Vampire"

THE FEARLESS VAMPIRE KILLERS

Zu Beginn des Spiels müßt Ihr Euch für einen der Protagonisten entscheiden. Jeder der beiden hat seine Stärken und Schwächen – so ist Carrie z.B. durch ihre Energiebälle in der Lage, zu ihren Gegnern die Distanz zu wahren. Reinhardts Peitsche hingegen ist wirkungsvoll, wird allerdings erst durch Power Ups zur exzellenten Distanzwaffe.

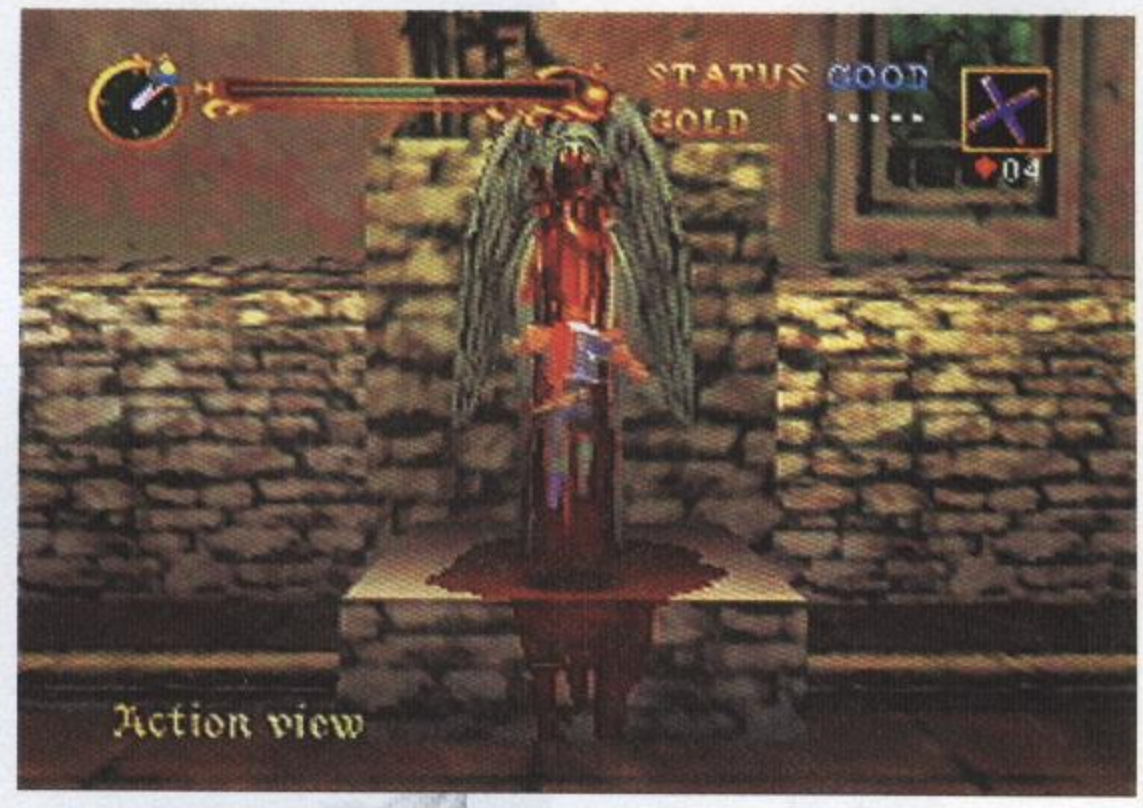
Im wesentlichen haben beide Charaktere das gleiche Ziel. Einige Level jedoch unterscheiden sich, was den Weg der Charaktere durch das Schloß betrifft, voneinander: Reinhardt kämpft sich auf seiner Suche nach dem Zentrum der Burg durch Schächte, die von Riesenspinnen bevölkert sind. Carrie hingegen erreicht denselben Ort, indem sie durch die Kanalisation schleicht, in der hinter fast jeder Ecke irgendwelche Echsenkreaturen lauern. Ziel beider ist letztlich der Bergfried. Über eine schmale Treppe erreicht man hier Draculas Ruhestätte – oder die eigene...

DRACULA 3D 1999

Das neue Kapitel des **Castlevania**-Epos überzeugt in vielerlei Hinsicht: Jump'n'Run-Level, in denen Ihr Eure Geschicklichkeit beweisen müßt, wechseln mit kniffligen Adventure-Sequenzen. Im 5. Level zum Beispiel gilt es, zwei verzwickte Aufgaben zu lösen, deren Erfolg für den Fortgang (im Normal-Mode) bzw. den Abschluß (im Easy-Mode) des Abenteuers unabdingbar ist.

Hier stoßt Ihr nämlich auf Statuen, die Euch Hinweise geben, mit denen Ihr zunächst nichts anfangen könnt. Schließlich jedoch erreicht Ihr einen Raum mit einer umfangreichen Sternenkarte und drei Statuen, die den bereits gefundenen ähnlich sind. Ihr habt Euch hoffentlich die Hinweise gut gemerkt, denn sie verraten Euch, auf welchen Platz der Sternenkarte Ihr sie schieben müßt! Auf diese Weise wird das Siegel im Raum mit dem Endgegner dieses Levels gebrochen.

Doch um zum Endgegner – ein gigantischer, gehörnter Behemoth – zu gelangen, ist noch weit mehr Geschicklichkeit als zuvor gefragt: Ihr habt nämlich die Aufgabe, hochexplosives Nitroglyzerin zu transportieren, um damit Risse in der Wand aufzusprengen. Bei diesem Transport darf man jedoch nicht springen und von keinem Gegner getroffen werden, denn sonst heißt es „Schluß des grus'ligen Spiels".

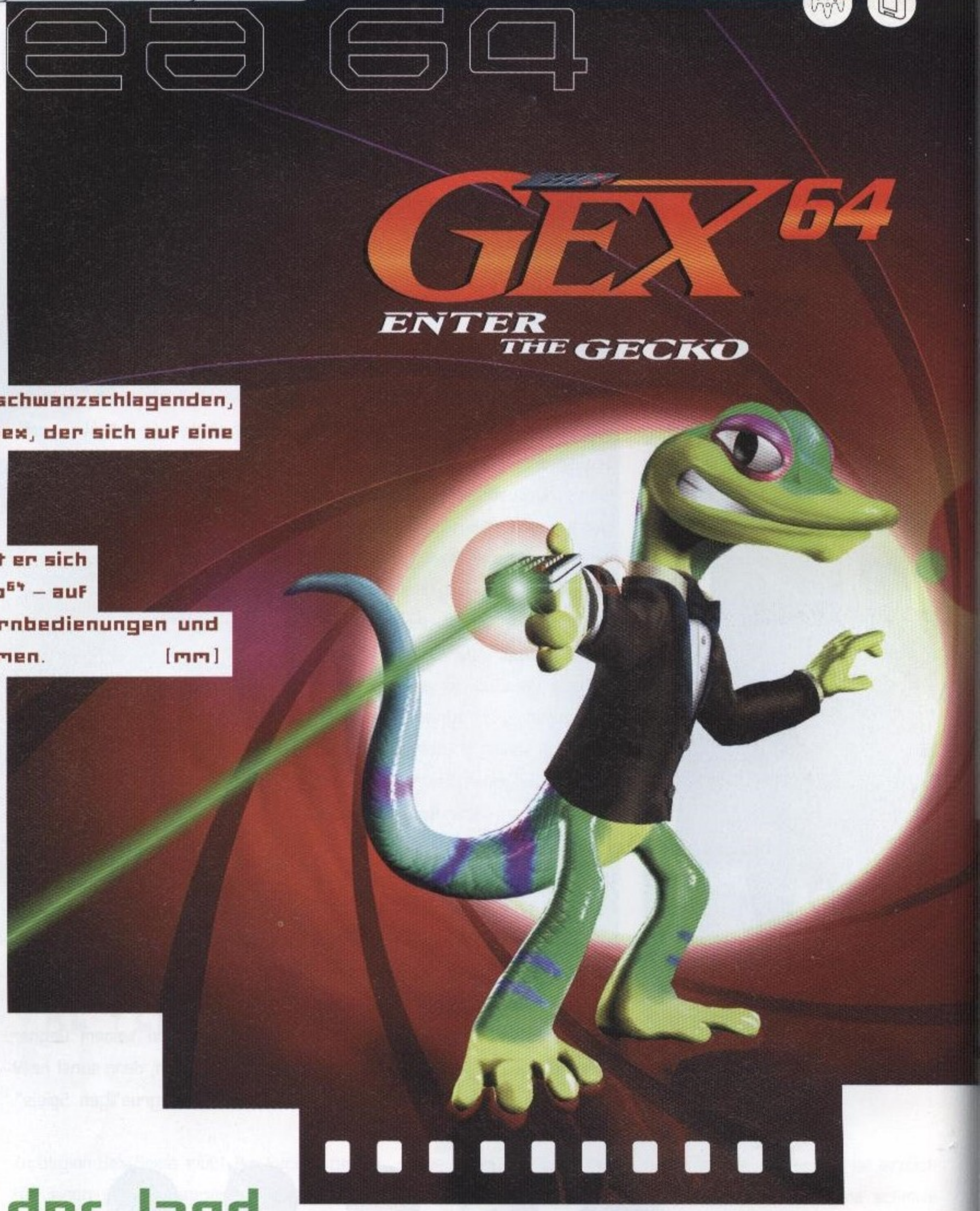


Sollte die schwere Aufgabe erfolgreich erledigt sein, kann der Zugang zum Raum mit dem Behemoth aufgesprengt werden. Weckt nun die Höllenkreatur mit dem Flüssigsprengstoff. Ja, und dann gilt es, ihr den Garaus zu machen...

NIGHT OF THE DEMON

Sogar einige anachronistische Elemente wurden im Spiel untergebracht: So trefft Ihr in der Villa auf einen Dämon, der aussieht wie ein Versicherungsvertreter. Das ist zwar seltsam, doch der Typ verkauft Euch immerhin wichtige Items, so z.B. Roastbeef, Reinheits-Kristalle oder Mondsymbole. Seltsam wirken in der stimmigen Atmosphäre aber in jedem Fall die Skelette, die auf Motorrädern (!) angreifen, oder der Gigant im Labyrinth, der mit einer Kettensäge (!) auf Euch losgeht. Ob die neuzeitlichen Elemente im Spiel unbedingt hätten sein müssen – nun, darüber kann man streiten. Puristen dürften jedoch nicht wirklich begeistert sein...

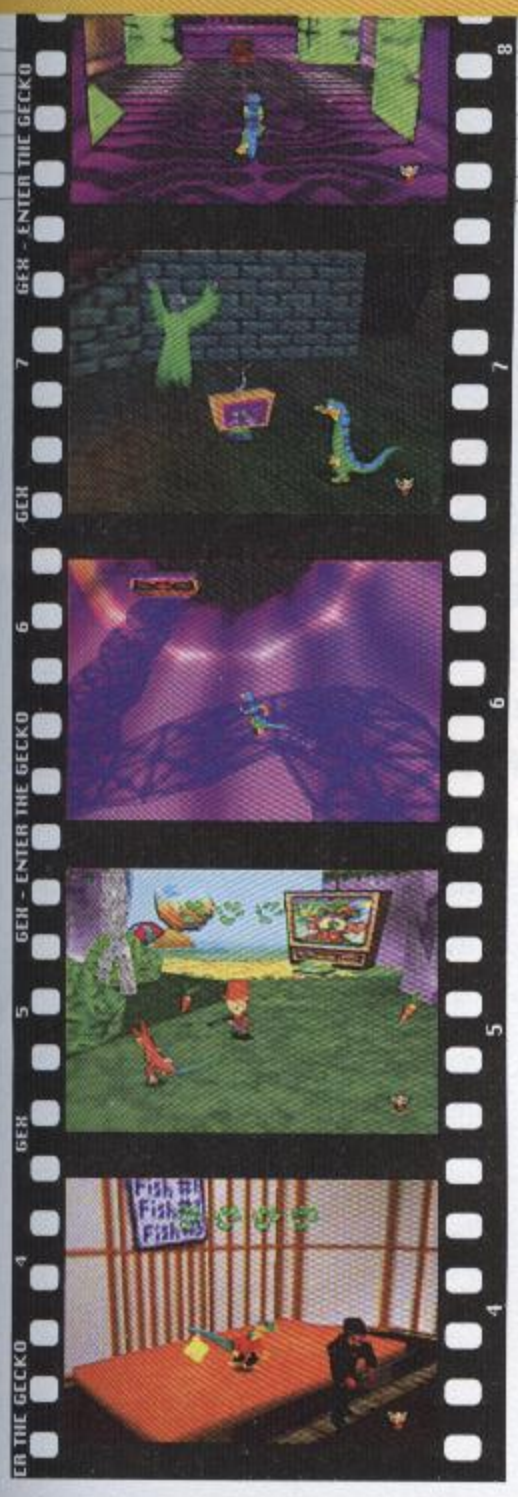
AREA 64



Willkommen in der Welt des schwanzschlagenden, grünfratzigen TV-Junkies Gex, der sich auf eine turbulente Reise durch die verschiedensten Film- und Fernsehgenres begibt. In gexzellenter Manier begibt er sich – erstmals auf dem Nintendo64 – auf die wilde Jagd nach Fernbedienungen und schlechten TV-Programmen. [mm]

Auf der Jagd nach der Fernbedienung...

Gex 64 – Enter The Gecko führt uns durch 18 Level und vier Bonuszonen. Dafür wurde die Oberwelt in sechs verschiedene Gebiete unterteilt, die gelegentlich durch verschlossene Tore voneinander getrennt sind. Ziel des Spiels ist es, in jedem Level die versteckten roten Fernbedienungen einzusammeln, um auf diese Weise neue Level zu erschließen. Der Erhalt dieser Remote Controls ist jeweils mit der Ausführung einer bestimmten Mission verbunden. Sind alle Aufträge innerhalb eines Levels ausgeführt, wartet ein bizarrer Endboss – wie zum Beispiel die Schweinekuh im „Moo Shoo Pork"-Level – auf die Echse mit der flinken Zunge. Neben den roten gibt es noch weitere Fernbedienungen zu finden. Eine erhält der grüne Flitzer für alle eingesammelten Items, eine weitere befindet sich gut versteckt irgendwo im Level.



Gextro Energen!

Die einzelnen Level betritt Gex, indem er in die Bildschirme gigantischer Fernseher gesogen wird. Jedes Level hat ein bestimmtes – auf TV bzw. Kino bezogenes – Thema, dem sich auch unser reptiler Protagonist anpaßt. So erscheint er im Kung Fu-Level im Kampfanzug, im Star Wars-Level in der Rüstung der imperialen Sturmtruppen, und auf Gilligex Island [eine Anspielung auf die erfolgreiche US-TV Comedy „Gilligans Island"] präsentiert er sich mit schickem Tropenhelm. Speziell für das Nintendo^{64} wurde übrigens ein Level programmiert, dem das Thema „Titanic" zugrunde liegt.

Doch nicht nur sein Outfit, auch die in den Levels zu sammelnden Gegenstände passen sich dem Thema der Stage an. Im Horrorabschnitt „Smellraiser" zum Beispiel sind es Schädel, Grabsteine und die berühmten Eishockey-Masken von Jason, die es zu sammeln gilt. Findet unser grüner Freund alle im Level versteckten Items, winkt ihm eine Extra-Fernbedienung!

Gex & Remotes & Rock'n'Roll

Daß Gex viele Jahre seines noch jungen Echsenlebens hauptsächlich vor dem Fernsehapparat zugebracht haben muß, wird schnell deutlich: In jedem Level hat der kesse Gecko einen anderen zynischen Spruch auf Lager, der wie die Faust aufs Auge paßt. (Für die Synchronisation des amerikanischen Originals wurde kein Geringerer als US-Star Comedian Dana Gould verpflichtet.) So gibt Gex Bemerkungen über Hollywoodfilme, TV-Soaps und sogar Sternchen wie Boy George en masse von sich.

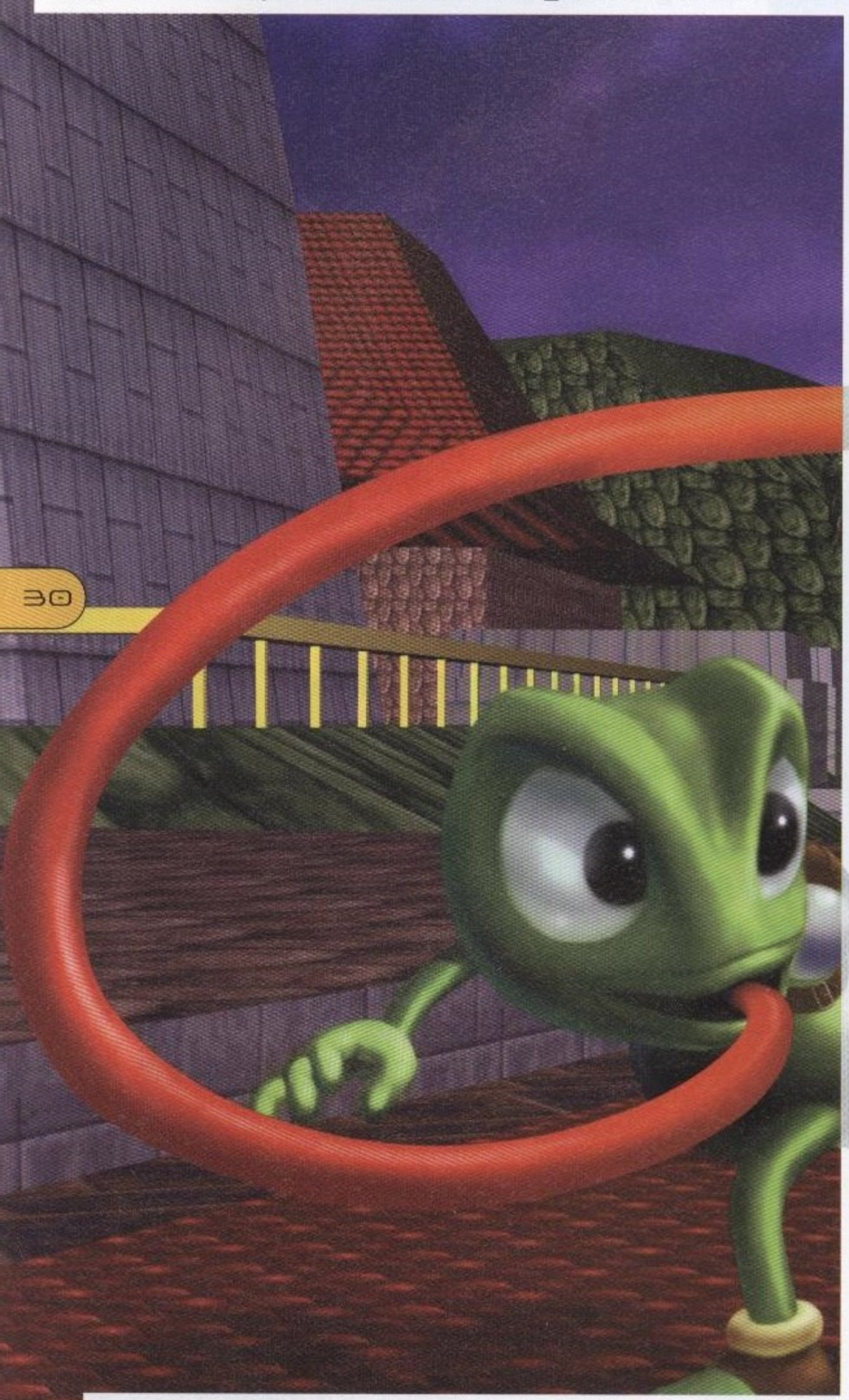
Echszellente Action

Um die Gegner außer Gefecht zu setzen, nutzt Gex vornehmlich seinen kräftigen Echsenschwanz, mit dem er auch Scheiben und andere in den Leveln plazierte Gegenstände zerstören kann. In kleineren Fernsehern finden sich meist Fliegen, die der Gecko mit seiner langen Zunge genüßlich verspeist, um so verlorene Energie wieder zu ersetzen. Zudem kann er natürlich auf seine Echsen-Fähigkeit zurückgreifen, die es ihm ermöglicht, an bestimmten Wänden hochzuklettern. All diese Elemente machen aus **Gex 64 – Enter The Gecko** ein abwechslungsreiches Jump'n'Run, das zudem über viele Puzzle-Elemente im Stil von **Super Mario 64** und **Banjo-Kazooie** verfügt.

AREA 64

Chameleon Twist 2

Der Held mit der langen Zunge kehrt zurück. Was bereits kurze Zeit nach dem Release des ersten Teils von Chameleon Twist angekündigt wurde, liegt nun als fertiges Spiel vor. Dank etlicher Verbesserungen und vieler origineller Minispiele kann sich das Ergebnis durchaus sehen lassen! [mm]



Im Vergleich zum Vorgänger präsentiert sich das Spiel weitaus umfangreicher und durchdachter. Sechs große Level, komplexe Mini-Spiele, versteckte Spielabschnitte, die durch besonders schnelle Level-Durchgangszeiten zu erreichen sind, und detailreich in Szene gesetzte 3D-Landschaften machen **Chameleon Twist 2** zu einem eindrucksvollen Spielerlebnis. Die Fortsetzung des Tongue'n'Runs übertrumpft das Original in allen Belangen.

Im Gegensatz zum ersten Teil wurde bei **Chameleon Twist 2** übrigens auf einen Vier-Spieler-Modus verzichtet. Dafür konzentrierte man sich um so intensiver auf den 1-Player Adventure Mode und den Practice Mode, der dem Spieler Gelegenheit bietet, sich mit der Steuerung vertraut zu machen.

AGILE LINGUAL-AKROBATEN

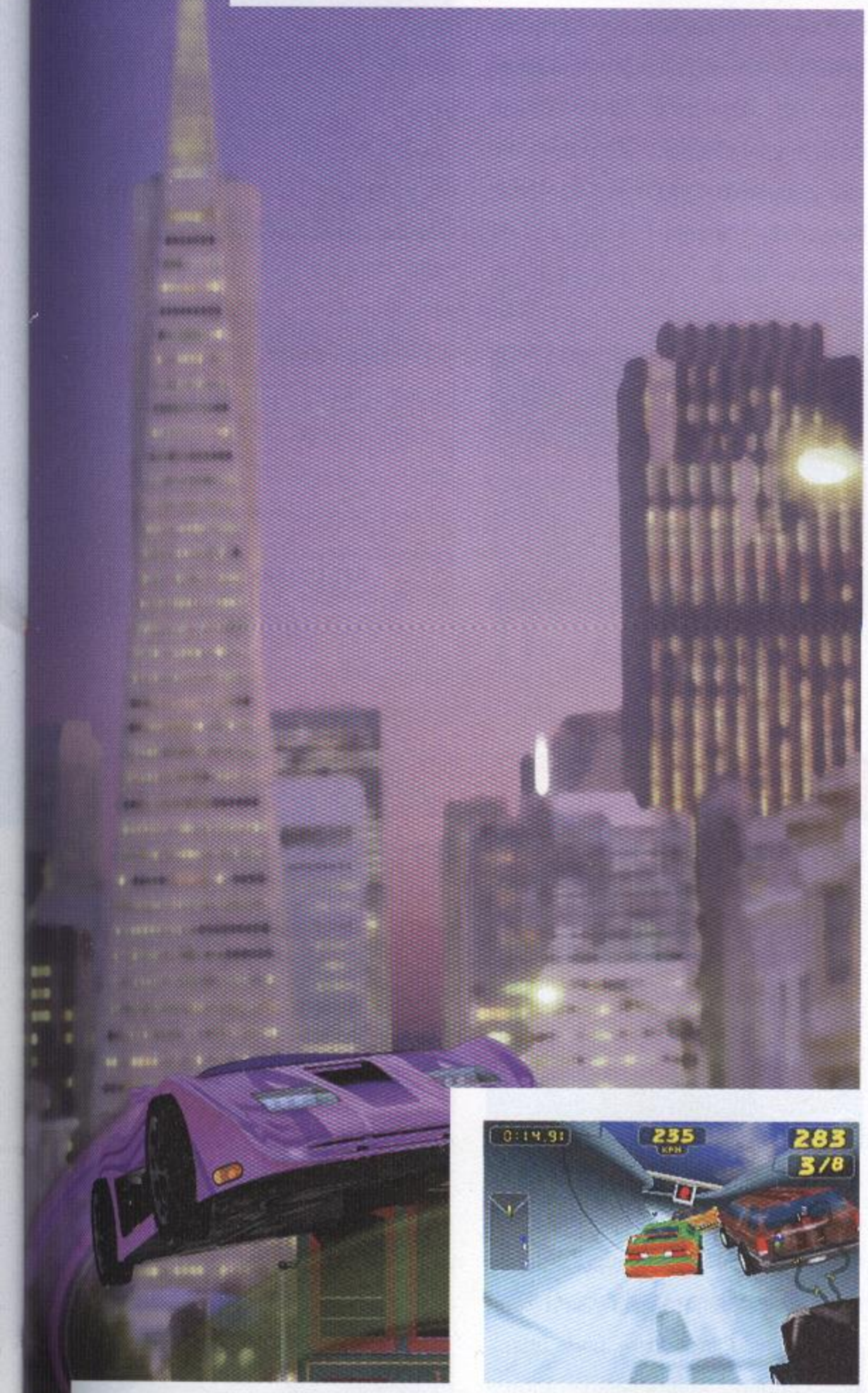
Wie bereits im Vorgänger, schlüpft der Spieler auch in **Chameleon Twist 2** wieder in die Rolle der „Mutant Space Chameleons" und begibt sich springend, schwingend und verschlingend auf die Reise durch sechs gigantische Level, die von Gegnern, Fallen und Hindernissen nur so wimmeln. Damit unsere reptilen Freunde dabei nicht unter die Räder geraten, hat ihnen das Programmierer-Team von Japan System Supply ein völlig neues Outfit spendiert. Komplett redesigned und neu gezeichnet präsentieren sich unsere Chamäleons anno 1999 weitaus zeitgemäßer und echsenähnlicher. Seine lange Zunge kann das Chamäleon multifunktional einsetzen: Als Liane, um sich von einer Plattform zur anderen zu schwingen, als Stab, um in Stabhochsprung-Manier über Hindernisse zu jumpen, und natürlich als Waffe, um Angreifer zu packen, zu verschlingen und wieder auszuspucken.

Der Spieler kann zwischen vier verschiedenen Charakteren wählen und diese zudem mit 20 verschiedenen Outfits ausstatten. Auch die Kamerasteuerung wurde komplett überarbeitet und verbessert. An den Grafiken wurde im Vergleich zum Vorgänger noch weiter gefeilt, so daß das Spiel nun durchaus das Zeug dazu hat, in den Jump'n'Run-Olymp aufzusteigen.

area 64

Wer sich von Rennspiel-Simulationen normalerweise wenig angezogen fühlt, der dürfte bei diesem Spiel dennoch in wahre Riot Racing-Ekstase geraten. Weitab nämlich von störender Realitätsnähe heißt es hier: „Crash and Burn!" Euch erwartet ein furioses Rennspiel-Spektakel ohne Regeln, Grenzen und Kompromisse! Hit The Road! [mm]

RUSH™ 2 Extreme Racing USA



North American Riot Racing

Auch wenn sich das Gameplay im Vergleich zum Vorgänger nur wenig verändert hat, so hat **Rush 2 – Extreme Racing USA** in puncto Umfang, Optionen und Fun doch einiges mehr zu bieten. Neben mehr als 15 Fahrzeugen und acht Standard-Strecken bietet das Game mit den Stunt-, Crash-, Halfpipe- und Pipe-Kursen auch vier Special-Tracks, auf denen sich Rush-Fans austoben können. Unter den regulären Strecken finden sich sowohl Pisten durch beliebte US-Großstädte (wie New York oder Las Vegas) als auch exotische Kurse wie das Gefängniseiland Alcatraz. Es wurde auch Wert auf die Detailtreue der Routen gelegt: In der Spielanleitung finden sich Stadtplanabschnitte wieder, in denen neben der Strecke auch alle Sehenswürdigkeiten des betreffenden Ortes vermerkt sind. Zusätzlich bietet das

Spiel einen Streckeneditor, mit dem es möglich ist, die jeweiligen Strecken auch in anderer Fahrtrichtung oder sogar spiegelverkehrt zu befahren. (Die versteckten Fahrzeuge und die Zusatzstrecke findet Ihr übrigens, indem Ihr die auf den Strecken versteckten Schlüssel einsammelt.)

Option Madness

Besonderen Spaß machen die vielen Optionen: So könnt Ihr u.a. Einfluß auf Wind und Nebel nehmen, die Anzahl der Runden und Konkurrenten festlegen und auch die Eigenschaften Eures Racers in fast jeder Hinsicht verändern – auch die Crash-Empfindlichkeit! Auf diese Weise bleiben Euch allzu häufige Explosionen erspart...

Besondere Beachtung verdient auch der Stunt-Modus des Spiels: Hier könnt Ihr Flugstunts erlernen und trainieren, die Ihr auch in den anderen Modi (One Race oder Circuit) anwenden könnt. Zudem erhaltet Ihr für jede gelungene Stunt-Action Punkte, so daß es auch hier möglich ist, Euch mit anderen Spielern zu messen. Punkte werden allerdings nur gutgeschrieben, wenn Ihr mit den Rädern auf dem Asphalt landet. Landet Ihr statt dessen auf der Seite oder dem Dach, heißt es beten und den Feuerlöscher suchen...

area 64

Racing Simulation 2

Dem Traum so nah...

Sich einmal im Leben wie ein Formel1-Superstar fühlen... Das Gefühl erleben, wenn pures Adrenalin in die Adern schießt... Den Herzschlag spüren, wenn man kurz vor einer Haarnadelkurve in die Eisen steigt, um abzubremsen... All diese Rennfahrer-Träume werden mit **Racing Simulation 2** erfüllt. Auf insgesamt 17 Strecken, die bis ins kleinste Detail gestaltet sind, und mit 11 verschiedenen Fahrzeugen könnt Ihr entweder eine ganze Saison noch einmal erleben oder die Formel 1-Geschichte neu schreiben.

Wem das noch nicht reicht, der kann in einem speziellen Editor-Menü sein Fahrzeug, die Strecke oder den Fahrer nach ganz individuellen Wünschen einstellen und auf diese Weise neue Bedingungen schaffen. Neu ist, daß diese Einstellungen sogar während des Rennens vorgenommen werden können. Im Karriere-Modus startet Ihr als Neuling eines kleinen Rennstalls und könnt Euch bis zum Weltmeister-Titel nach oben kämpfen. Den Platz eines Fahrers einnehmen und die Highlights einer Saison noch einmal erleben – das dürft Ihr im Szenario-Modus. Extremen Spielspaß garantiert der Mehr-Spieler-Modus. Hier kommen die phantastischen Spezialeffekte besonders zur Geltung, und der Kampf um die besten Plätze wird zu einem Erlebnis der absoluten Extraklasse.

CHECKBOARD

GENRE▸ RACING-SIMULATION
MBIT▸ 128
SPIELER▸ 2
RUMBLE PAK▸ JA
SPEICHER▸ CONTROLLER PAK MODULINTERN

Mario Party™

Let's Have a Party!

Mario und seine Freunde sind zurück! Die Helden des Nintendo-Universums gönnen sich eine Jump'n'Run-Auszeit und erschließen ganz neue Spielspaßdimensionen. Im ausgeflippten 4-Spieler-Spektakel **Mario Party** dreht sich alles um die Frage, wer wohl der größte Superheld aller Zeiten ist. Der Abenteuer-Modus entführt bis zu vier Spieler in die Welten jenseits der Warp-Röhre. In DKs Dschungel-Adventure zum Beispiel darf ein mysteriöser Schatz gesucht werden, während in Luigis Maschinenraum eine riesige Maschine wieder in Gang gebracht werden muß. Und nebenher tobt auf den Spielfeldern ständig eine aufregende Schlacht um Münzen und Sterne. Nur wer jede Chance nutzt, kann den anderen die begehrten Objekte abknöpfen, um dann vielleicht Sieger zu werden. Das auf Runden basierende Würfelspiel wird von originellen Minispielen und überraschenden Ereignissen unterbrochen – mal stiftet Bowser Unruhe, mal muß ein Spieler dem anderen seine Münzen übergeben. **Mario Party** weiß aber auch im 1-Spieler-Modus zu gefallen. Zusätzlich können auf der Minispiel-Insel in neun Welten fünfzig lustige Minispiele bestritten werden. Kurz: **Mario Party** ist der ultimative Partyspaß!

CHECKBOARD

GENRE▸ SPIELESAMMLUNG
MBIT▸ 256
SPIELER▸ 4
RUMBLE PAK▸ JA
SPEICHER▸ MODULINTERN

All Star Tennis '99

die weisse simulation

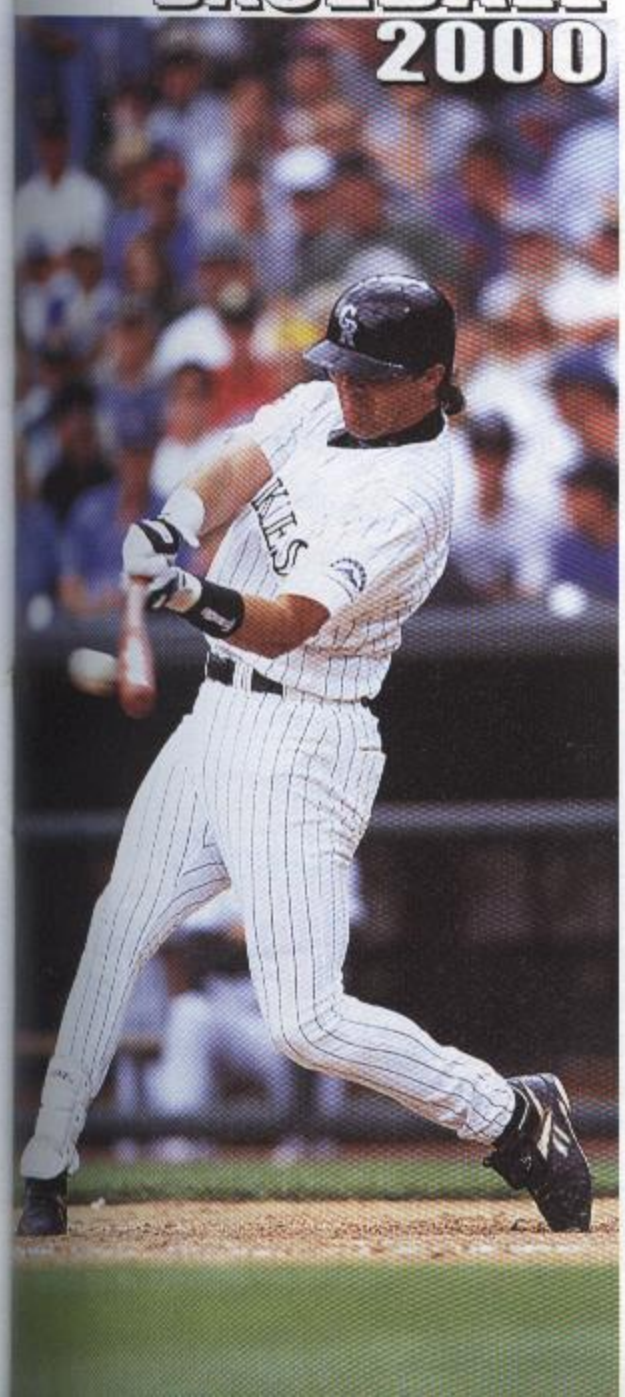
Macht Euch gefaßt auf eine bahnbrechende Premiere! Ubi Soft hat mit **All-Star Tennis 99** die erste Tennis-Simulation für das Nintendo^{64} herausgebracht. Für dieses Debüt des weißen Sports auf der schwarzen Konsole haben die Profis des internationalen Tennis wie Jonas Björkman, Michael Chang, Amanda Coetzer, Richard Krajicek, Gustavo Kuerten, Conchita Martinez, Jana Novotna und Mark Philippoussis Modell gestanden. Mit ihnen oder mit vier weiteren Charakteren, die Ihr selbst gestalten könnt, liefert Ihr Euch heiße Einzel- oder Doppelmatches, zu viert auf dem Center Court oder im erweiterten Multiplayer-Modus sogar mit acht Spielern im Einzel-Turnier. Acht unterschiedliche Originalplätze, darunter die vier Grand Slam-Schauplätze Paris, Wimbledon, Flushing Meadow und Melbourne, stehen zur Auswahl, jeweils mit entsprechendem Belag (Sand, Gras oder Kunststoff). Je nach Spielniveau könnt Ihr einen der drei verschiedenen Modi (Smash, Arcade und Bomb) auswählen. Verblüffende 3D-Effekte und die erweiterte Motion Capturing-Technik liefern zusammen mit der detailgetreuen Darstellung der Spieler und ihrer Fähigkeiten eine authentische Sportsimulation der Extraklasse.

CHECKBOARD

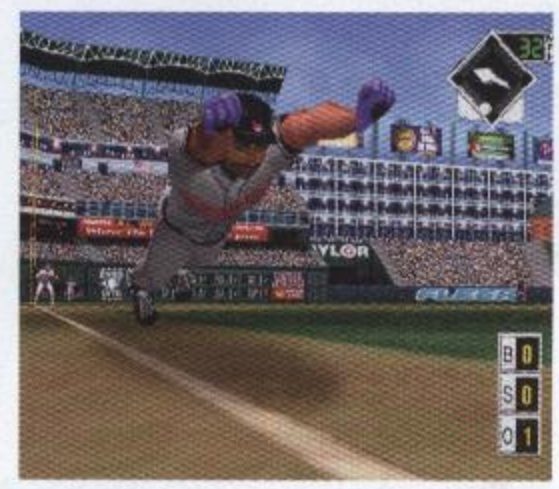
GENRE▸ SPORT
MBIT▸ 64
SPIELER▸ 4
SPEICHER▸ CONTROLLER PAK

ALL-STAR BASEBALL 2000

be a rookie



Acclaim hat für die Entwicklung des neuesten Baseball-Games einen der Besten verpflichtet: Die erfolgreichen Spielemacher konnten tatsächlich den All-Star Shortstop Derek Jeter von den N.Y. Yankees für die Mitarbeit gewinnen. Jeter ist mit den Yankees 1996 und 1998 World Series Champion geworden, er wurde 1996 Rookie of the Year und 1998 zu seinem ersten All-Star Spiel berufen. Erstklassige Aussichten also, um nach dem Riesenerfolg mit **All-Star Baseball 99** nun in eine neue Dimension in Sachen Grafik und Gameplay vorzustoßen: Über 400 neue Motions sowie individuelle Spielerdarstellungen und -performances garantieren mit den 640x480 Hi-Res Graphics eine umwerfend realistische Spiel-Simulation. Ihr habt die Wahl zwischen sämtlichen 30 Major League Teams inklusive ihrer in 3D gerenderten Stadien. Obendrein stehen Euch insgesamt über 700 MLBPA-Spieler zur Verfügung. Die vier verschiedenen Spielmodi Exhibition, Season, Playoff und Home Run Derby werden natürlich von ausführlichen Spieler- und Team-Statistiken begleitet. **All-Star Baseball 2000** verspricht Sportsimulation für die Konsole auf programmiertechnisch höchstem Niveau.



CHECKBOARD

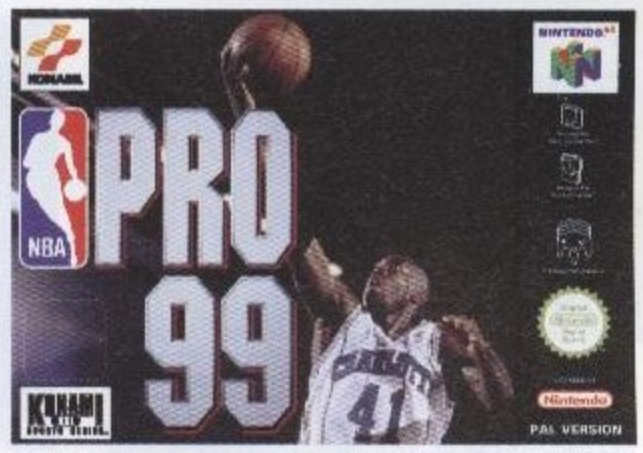
GENRE▸ SPORT
MBIT▸ 128
SPIELER▸ 4
RUMBLE PAK▸ JA
SPEICHER▸ CONTROLLER PAK

area 64

NBA PRO 99

SHOOTOUT LIKE THE PROS!

Mit völlig neu überarbeiteten und verfeinerten Grafiken startet Konami in die neue Basketballsaison. NBA Pro 99 bietet realistische Motion Capturing-Animationen, die den Spielablauf noch rasanter und flüssiger werden lassen. Die sieben Kamerawinkel, die sich auch heranzoomen lassen, bieten optimalen Überblick über das Spielgeschehen, auch wenn es bei fiesen crossover und behind-the-back dribblings mal so richtig hektisch wird. Sämtliche 29 NBA Teams sind mit insgesamt über 300 Spielern hier vertreten. Im Players Edit Modus könnt Ihr auch bis zu 10 eigene Spieler kreieren (und die dürfen dann auch ruhig mal 5 foot hoch und 300 pounds schwer sein). Neben den bekannten Spielmodi Exhibition, Season, Playoffs und All-Star, kommentiert von NBA Stadion-Ansager Ray Clay, gibt es in der neuen Version auch einen spannenden 3-Punkte Shootout-Modus sowie profihaftes Pinpoint-Passing. Hinzugekommen zu den bisherigen Taktiken und Strategien ist die Offensiv-Formation. Der größte Vorteil von NBA Pro 99 ist jedoch, daß es im Unterschied zum richtigen Basketball-Leben hier keine Streik-Option gibt...



CHECKBOARD

GENRE▸ SPORT
MBIT▸ 96
SPIELER▸ 4
RUMBLE PAK▸ JA
SPEICHER▸ CONTROLLER PAK

NHL PRO 99

HOLY BLADES OF STEEL

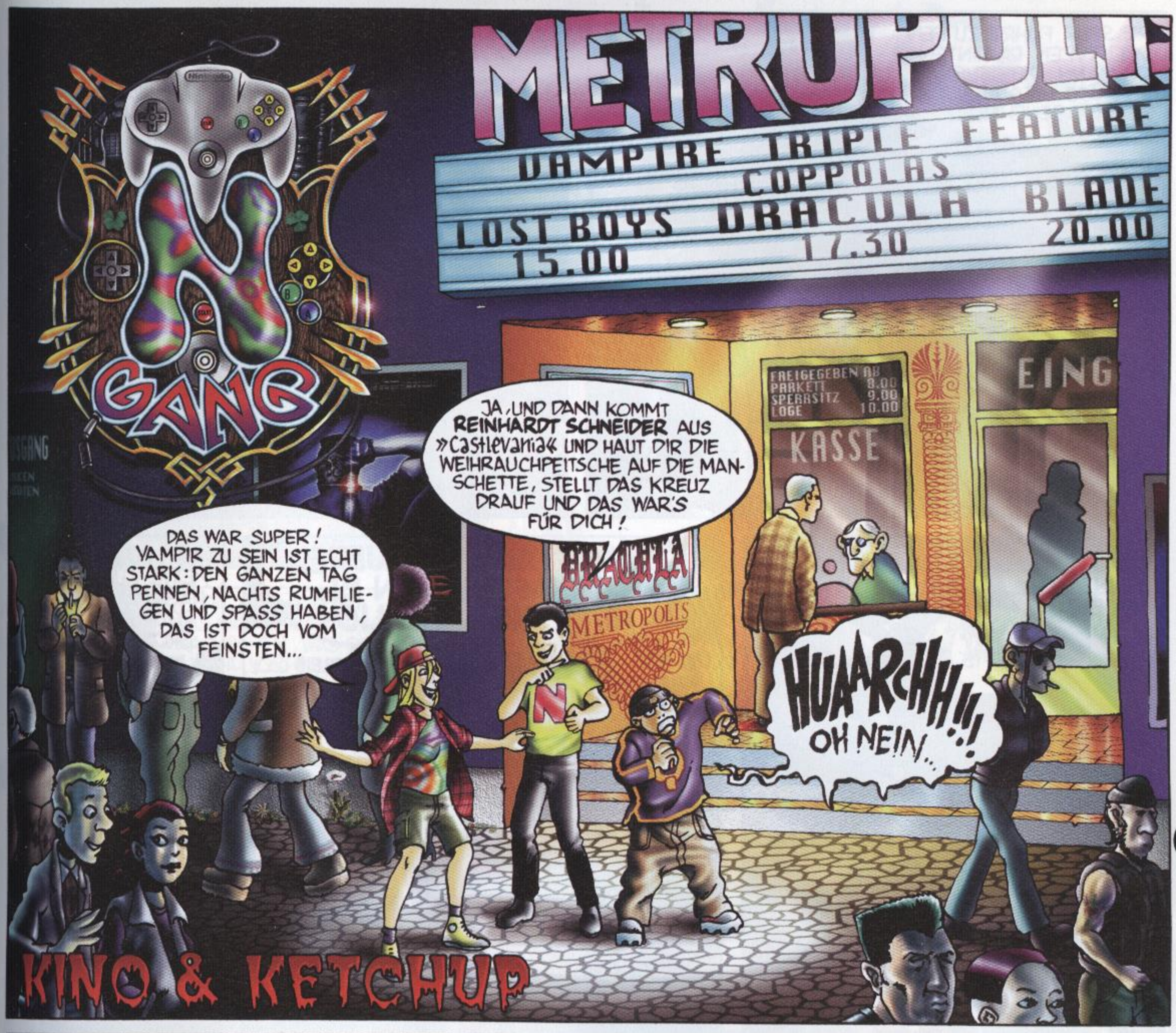
Konami wagt sich mit NHL Pro 99 zwar erst jetzt aufs Eis, doch das Warten hat sich gelohnt: Allein das Optionsmenü läßt kaum einen Wunsch offen. Bei einer Auswahl von sechs Controller-Einstellungen, sieben verschiedenen Kamerawinkeln, fünf Schwierigkeitsgraden, fünf Spielgeschwindigkeiten und etlichen anderen Features findet jeder seine Lieblings-Spielvariante. Auch akustisch überrascht NHL Pro 99 mit kenntnisreichen Kommentaren des TV-Announcers Randy Hahn (San Jose Sharks), dessen durchs Stadion hallende Stimme sogar die einzelnen Spielernamen ausruft. Durch die volle NHL- und NHLPA-Lizenz sind sie auch alle dabei: Ihr habt die Wahl unter sämtlichen Teams, Spielern, Trikots und Stadien der nordamerikanischen Liga und der World All-Stars. Durch die General Manager Option könnt Ihr auch Spieler einkaufen bzw. verkaufen.

Die Teamstrategien lassen sich den Erfordernissen der Spielsituation gemäß mit je acht Offensiv- und Defensivstrategien variieren. Die Spieler selbst zeichnen sich durch sechs Statusfähigkeiten wie Skating, Shooting und Stick-Handling aus, die jeweils noch genauer in Eigenschaften wie Skatespeed oder Acceleration unterteilt werden. Durch geschickte Puck-Handling Optionen und rasant-harte Pässe wird NHL Pro 99 alle Freunde des schnellen, kalten Sportes begeistern.

CHECKBOARD

GENRE▸ SPORT
MBIT▸ 96
SPIELER▸ 4
RUMBLE PAK▸ JA
SPEICHER▸ CONTROLLER PAK

KINO & KETCHUP



DIE SPUR FÜHRT ZU DEN DREI TYPEN DA HINTEN... OH MANN, DIE SEHEN GENAUSO MIES AUS, WIE SIE SICH BENEHMEN!

STIMMT, TONI. DIE KENN' ICH! DAS IST EIN FALL FÜR BIG B.!

WAS HAST DU VOR?!

HE, DU KETCHUPSÜCHTIGER NASENBÄR!!!

HALT, WARTE...!

DER ZWERG MEINT DICH, ROBI!

MAMFF WAS IS'?

WAS SOLL DIE SAUEREI HIER? HAST DU KEIN BE-NIMM?! IST JA EKLIG!

Das gibt Ärger...

BLEIB COOL, B.!

WENN DU WAS GEGEN MEINE CURRYWURST HAST, DANN KOMM DOCH HER, DU GROSSMAUL!

WIE NENNST DU MI...

GLARG!

SPROTZ

DA, DU WICHT!

DAS HAST DU JETZT DAVON, BIG B.!

PFUI DEIBL! ALLES VOLL KETCHUP! DAS GIBT RACHE!! WIR SIND SCHLIESSLICH AUCH ZU DRITT!

HA HA HA HA HAR HAR

EHER 2½! ...UND DIE SIND ZU VIERT! DAS RIESENBABY ZÄHLT DOPPELT!

HIER HAST DU NOCH 'N TEMPO... WAS SIND DENN DAS FÜR NEANDERTALER, BIG B.?

DAS SIND ROBI, PELLE UND BERND. DIE TERRORISIEREN DIE PESTALOZZI-SCHULE AM GOLDBERG!

...UND GEHEN ZUR SPÄTMESSE IN DIE KIRCHE?!

WURST KARLE

DA STIMMT DOCH WAS NICHT... LASST UNS NACHSEHEN, WAS DIE WOHL VORHABEN!

GEHT SCHON MAL VORAUS.

JOU! GENAU DAS BRAUCH ICH JETZT!!

HEHEHE!

SPROTZ!

Bin gleich wieder da! Karle

UND?

DU GLAUBST ES NICHT... DIE FÜLLEN **WEIHWASSER** IN EINE PLASTIKFLASCHE!

...

ACHTUNG! SIE KOMMEN WIEDER RAUS!

...SEHT IHR, WAR GANZ EINFACH...

HE! WAS...?!

SCHNAUB! DAS WERDET IHR BEREUEN!!

:GRUNZ:

AUF SIE!!!

HEUTE FRISCH: DEPPEN ROT-WEISS!

QUETSCH

PLATSCH

ES IST DOCH JEDESMAL DAS GLEICHE MIT DEM GNOM, IMMER GIBT'S ÄRGER! NIX WIE WEG HIER, JUNGS!

HALT ENDLICH DIE KLAPPE, B. UND RENN!

KOMMT DOCH, WENN IHR EUCH TRAUT! IHR TRAURIGEN FRIKADELLEN! Nänä-nänä-Näänää!

RACHE!

JA, GENAU, RACHE!

UPS, 'NE SACKGASSE...! WAS NUN ?!

WIR KÖNNEN NICHT MEHR ZURÜCK...LOS, DA RUNTER!

DIE TÜR IST AUF. SOLLEN WIR WIRKLICH DA REIN ?!

HABEN WIR EINE WAHL?

TRAB TRAB TRABB!

EHER NICHT... ICH HÖR DIE TYPEN SCHON ANTRABEN!

ZIEMLICH DUNKEL HIER... KANN MAL JEMAND LICHT MACHEN?

MOMENT!

ZIP

WAS IST DAS DENN?! HIER SIND JA LAUTER SÄRGE!!

:Schluck:

...U-UND DA LIEGT SOGAR EINER DRIN!

HAHAAA! HABEN WIR EUCH! MACHT EUCH AUF WAS GEFASST!

:Schnauf:

QUIEK! DE-DE-DE-DER BEWEGT SICH ...

MIST!

TONI, B., SCHNELL HIER DURCH!

RROOARCHHHHH

DAS GEFÄLLT MIR NICHT! VIELLEICHT SOLLTEN WIR ES DOCH MIT DENEN AUFNEHMEN...

NEE, LASS MA'. DIE SIND ECHT ÜBEL, WENN MAN SIE ÄRGERT!

ACHJA, AUF EINMAL, B.?! EGAL, HIER KOMMT VORERST KEINER REIN!

BOM BOM BOM

ICH SCHLAGE VOR, WIR GEHEN DORT RAUF. DA SCHEINT WENIGSTENS LICHT, UND ICH HÖRE STIMMEN...

KLAR, O.K.! AUF, MIR NACH! HOP!

BIG B., DU NERVST!

BOOAAAH! IHR GLAUBT NICHT, WAS ICH SEHE...!

ICH GLAUB'S JA SELBST NICHT...

?

WAS SIND DENN DAS FÜR DÜSTERE GESTALTEN?!

SIEHT AUS WIE DIE ORIGINALBESETZUNG VON »Dracula«!

RICHTIG GRUSELIG...

OH-OH... B's FREUNDE, DIE PARTYBUSTER!!

EHER DIE DREI KLEINEN SCHWEINCHEN.

SLAM

RUHIG BLEIBEN, LEUTE. WENN DIE UNS NICHT FINDEN, HAUEN SIE GLEICH WIEDER AB.

WENN SIE NICHT VORHER VON DIESEN GRUFTIES ABSERVIERT WERDEN!

HIER, NEHMT DAS, IHR PAPPNASEN!

RÖÖÖRG

FLATSCH

UFF

WA?!

DAS..

AAAH! DIE TOTE LEICHE AUS DEM SARG LEBT!

:CHMATCH:

AARCH: BLUUURT RORG:

SCHLURF

KREISCH!!!

DAS GIBT'S DOCH NICHT, DASS TOTE AUS DEM SARG STEIGEN – AUSSER ES SIND **VAMPIRE**!

RAGNA RÖCH

DA, BERND HAT DAS WEIH-WASSER VERLOREN.

HE, NICK, WAS HAST DU VOR?

VERSTEHT IHR NICHT?! VAMPIRE VERTRAGEN KEIN WEIHWASSER!

N

YOH, KLAR, DAS ISSES! LOS, HINTERHER, TONI!

IHR HABT JA 'NEN KNALL!

HA! NIMM DAS, ELENDER BLUT-SAUGER!

BLARG

CHMATCH

BÖRP

ÄH... VADE RETRO SATANAS!

LEUTE, DAS BRINGT IRGENDWIE NIX...

WÖÖRCHHHHH

NIX...

...WIE...

...WEG HIER!!!

MENSCH, BORIS, SCHLAF DOCH ERST MAL DEINEN RAUSCH FERTIG AUS, DU ALTER KINDER-SCHRECK!

SO, KOLLEGEN, DIE SICHERUNG IST WIEDER DRIN...UND DAS GEBISS HIER HAB ICH IM SARG-LAGER GEFUNDEN.

ABER...

DACH CHIND MAINE CHÄNE... :CHMATCH:

...WAS IST DAS DENN FÜR EINE SAUEREI?! HIER SIEHT'S JA AUS WIE AUF DEM SCHLACHTFELD!

ZIMMERMANNS GILDEN-KNEIPE

ENDE

MARIO PARTY™

Castlevania®

NOW YOU'RE PLAYING WITH PORTABLE POWER

Conker's Pocket Tales
Seite 46

Bugs Bunny –
Crazy Castle 3
Seite 50

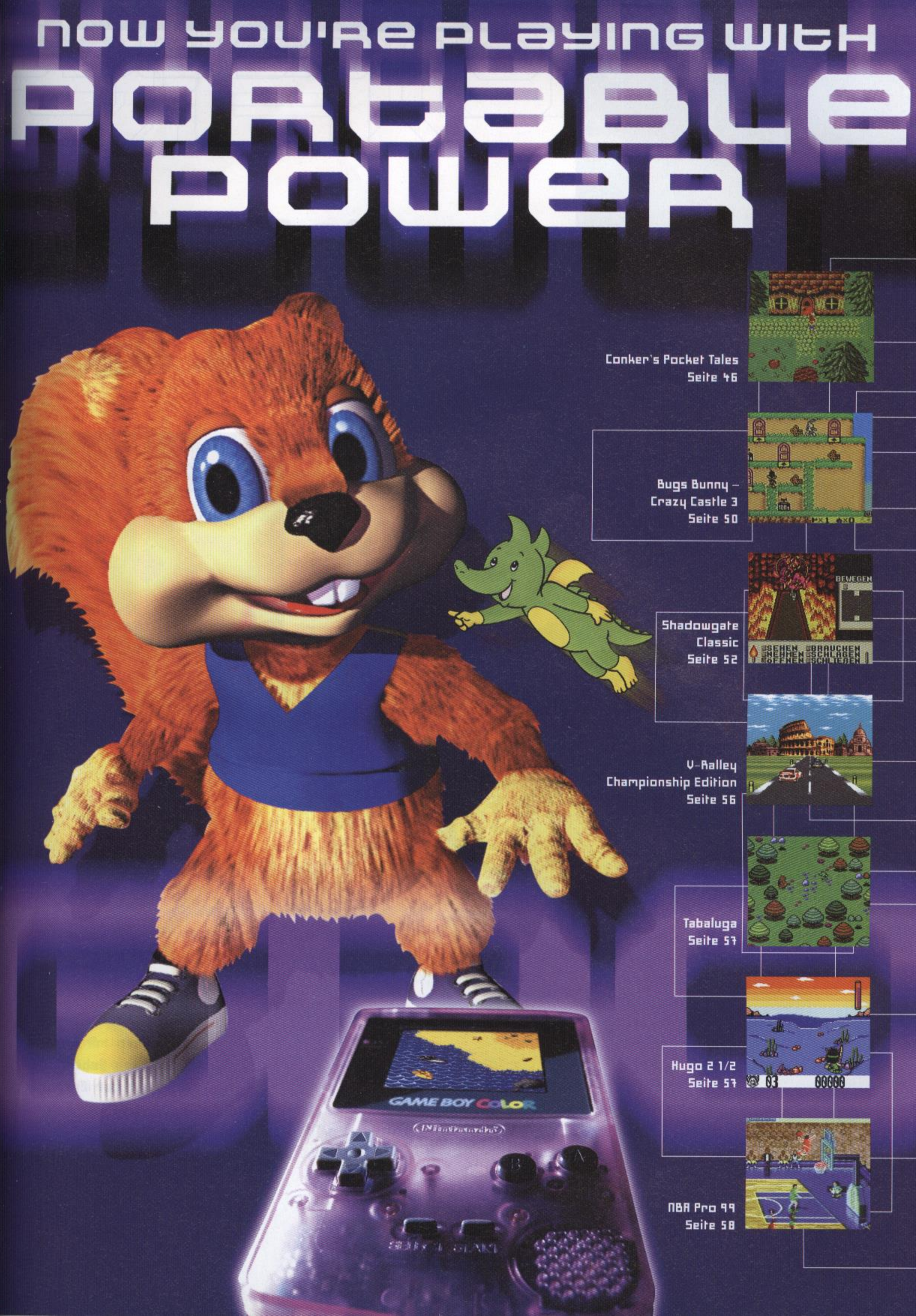
Shadowgate
Classic
Seite 52

V-Rally
Championship Edition
Seite 56

Tabaluga
Seite 57

Hugo 2 1/2
Seite 57

NBA Pro 99
Seite 58

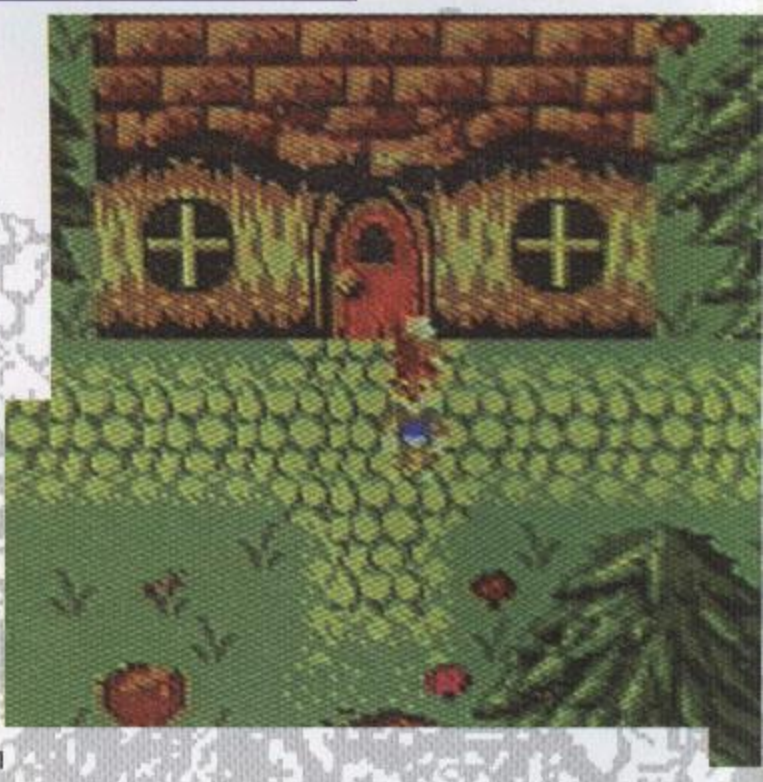


portable

Conker's Pocket Tales™

Eigentlich hätte es ein genialer Tag werden sollen: Die Geburtstagstorte stand schon auf dem Tisch, die Geschenke waren verpackt, und Berri wartete zusammen mit Conker auf die Gäste, die sie anläßlich Conkers Geburtstag eingeladen hatte. Plötzlich aber taucht der Erzfeind des Backenhörnchens auf, entführt Berri und verschwindet mit allen Geschenken! Da muß die Party wohl oder übel verschoben werden... [tr]

JÄGER DER GESTOHLENEN GESCHENKE



Conker gibt, noch bevor **Twelve Tales: Conker 64** veröffentlicht wird, sein Debüt auf dem Game Boy Color! Der junge Nager, der bereits in Diddy Kong Racing kräftig aufs Gas getreten hat, hat hier eine Unzahl großer Aufgaben vor sich. So führt ihn sein Weg durch sieben umfangreiche Welten (mit insgesamt hundert Unterlevels) auf der Suche nach seinen Geschenken, von denen er in jeder Welt wieder-um sieben Stück finden muß. Dazu gilt es, die vielen Höhlen, Häuser und Gegenden zu erkunden, und mit Geduld und Spucke ist das Backenhörnchen erfolgreich! Zu-sätzlich erhält Conker in den ersten sechs Welten jeweils ein spezielles Geschenk, das in einer bunten Verpackung steckt. Erst durch diese sechs Spezialgeschenke wird es möglich, den letzten Level zu betreten, um schließlich dem Endgegner in der letzten Höhle Aug' in Auge gegenüberstehen zu können!

FÜR EINE HANDVOLL EICHELN MEHR

Die Suche nach den Geschenken kostet ein junges Backenhörnchen freilich viel Energie, und die vielen verschiedenen Übelkreaturen sorgen schon dafür, daß unser Nager gehörig ins Schwitzen kommt. Bei jedem Treffer wird Conker eine Eichel aus seinem Energiebestand abgezogen. Doch er kann diese verlorene Energie wieder erneuern, denn überall liegen schmackhafte Eicheln herum!

Damit es aber gar nicht erst zum Energieverlust kommt, benutzt Conker seine Schleuder. Mit ihr kann er steinharte Kastanien ver-schießen, um sich auf diese Weise lästiger Widersacher zu entledigen. Ebenso leistet ihm die Schleuder auch bei manchen Endgegnern gute Dienste... Woher er die Munition nimmt? Nun, auch die Kastanien liegen überall herum!

Über 30 verschiedene Gegner wuseln innerhalb des Spiels herum (wandernde Felsblöcke, Riesen-spinnen, Fledermäuse und fleisch-fressende Pflanzen), und die sechs Endgegner sind auch nicht von Pappe. Da braucht man ordentlich Munition!

portable

DREI AMIGOS

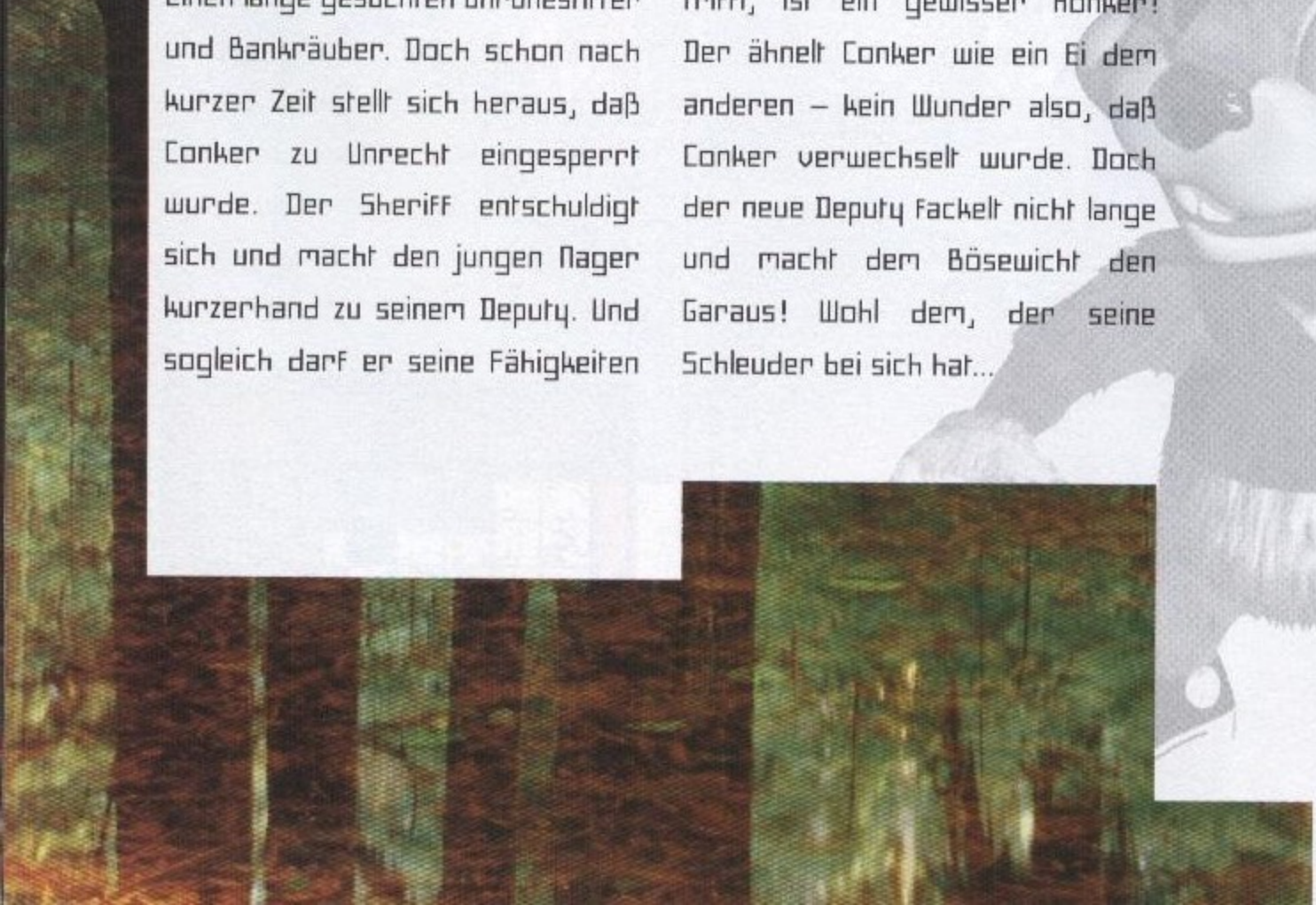
Conker bleibt bei seiner Suche selbstverständlich nicht auf sich allein gestellt: Mannshohe, laufende Eicheln kommen dahergewackelt und geben dem Backenhörnchen jede Menge Tips. So erklären sie ihm zum Beispiel, wozu Items nutzen oder zeigen ihm den Weg. Und dann ist da noch der Waldwächter, in dessen Haus Conker schon zu Beginn den Tip bekommt, er möge doch nach einer Schleuder suchen. Aber auch drei andere Gestalten bieten ihre Dienste an, wenn auch nicht immer ganz unentgeltlich: ein fauler Goldsucher, ein eifriger Bootsbauer oder ein hilfsbereiter Geier!

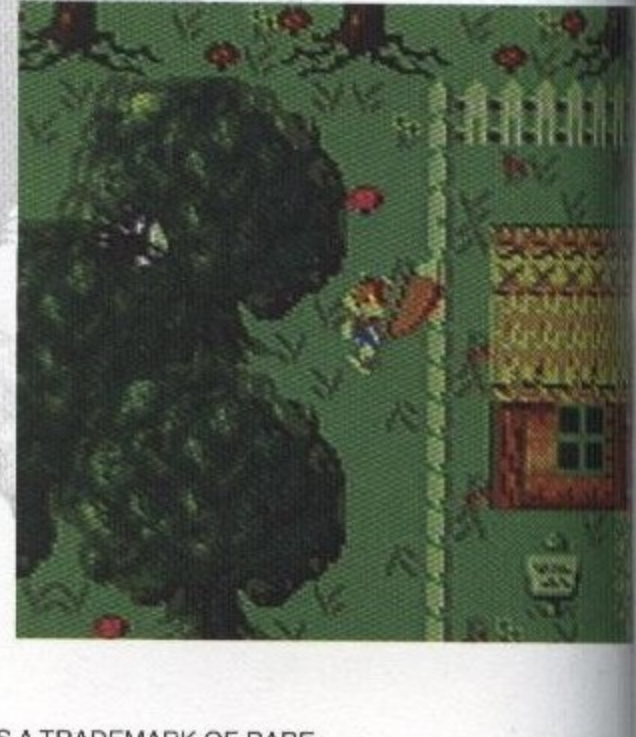
Werfen wir doch einfach mal einen Blick auf das, was den mutigen Conker erwartet...

SHERIFF CONKER

Als Conker Geierstadt, ein verschlafenes Nest im Wilden Westen, erreicht, wird er zunächst einmal verwechselt: Der Sheriff, ein altgedienter Haudegen, sperrt ihn ein. Er hält das Backenhörnchen für einen lange gesuchten Unruhestifter und Bankräuber. Doch schon nach kurzer Zeit stellt sich heraus, daß Conker zu Unrecht eingesperrt wurde. Der Sheriff entschuldigt sich und macht den jungen Nager kurzerhand zu seinem Deputy. Und sogleich darf er seine Fähigkeiten unter Beweis stellen: Die Bank des Westernstädtchens wird nämlich just in dem Augenblick ausgeraubt, als Conker seine ersten Schritte als frischgebackener Hilfssheriff tut.

Der Bösewicht, auf den er trifft, ist ein gewisser Honker! Der ähnelt Conker wie ein Ei dem anderen – kein Wunder also, daß Conker verwechselt wurde. Doch der neue Deputy fackelt nicht lange und macht dem Bösewicht den Garaus! Wohl dem, der seine Schleuder bei sich hat...





RAREWARE LOGO IS A TRADEMARK OF RARE

DAS GLORREICHE SIEBEN

Nachdem Conker erfolgreich den üblen Honker in die Flucht geschlagen hat, will er all die anderen Geschenke finden. Doch dazu muß er unter anderem die Krähenfestung betreten, zu der er jedoch erst gelangt, wenn er eine goldene Maske trägt. Die Geier, die er trifft, verraten ihm, daß **sie** die Maske besitzen. Sie würden sie jedoch verkaufen: Wenn Conker mit genügend Gold wiederkäme, sei die Maske sein, versprechen sie.

Also kehrt Conker nach Geierstadt zurück und sucht nach einem Typen, der ihm bei der Goldsuche behilflich sein soll. Tatsächlich wartet der Cowboy immer noch auf ihn, doch zum Goldsieben braucht man bekanntlich eine Pfanne, in der man das Gold waschen kann. Conker besorgt sie und begibt sich zum Fluß, um sich mit den benötigten Nuggets zu versorgen.

Als er zu den Geiern zurückkehrt, erfährt er jedoch, daß die Maske gestohlen wurde. Das war Honker!

SPIEL MIR DAS LIED VOM BOOT

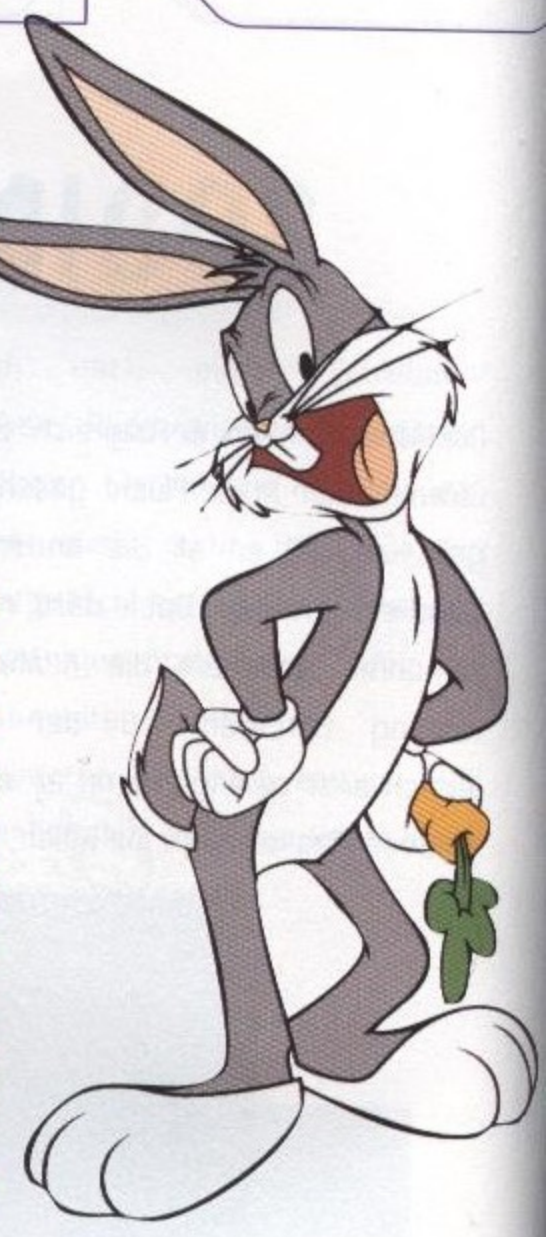
Honker ist einer der üblen Gegner im Spiel und das, was man im Englischen als „pain in the neck" bezeichnet. Immer wieder taucht er auf, um sich unrechtmäßig zu bereichern und Conker sowie allen anderen friedliebenden Bewohnern des Landes das Leben schwer zu machen.

Als er zu den Mako-Inseln kommt, wartet Honker schon wieder auf ihn. Diesmal will der Übelwicht ihn zu einem Bootsrennen herausfordern. Doch woher soll Conker ein Boot nehmen? Er eilt zum Bootsbauer, der ihm seine Hilfe anbietet. Doch es fehlt ihm das Holz, um ein Boot zu bauen. Außerdem benötigt er noch ein Ruder sowie einen Motor, und auch ein Schiffspropeller ist noch nicht vorhanden.

Kein Problem für einen cleveren Nager wie Conker: Er macht sich auf, all dies Material zu besorgen. Um es sich zu verdienen, muß er jeweils in einem sportlichen Wettbewerb siegreich sein. Dabei zählt das Hürdenrennen noch zu den leichteren Disziplinen...

BUGS BUNNY™ CRAZY CASTLE 3™

Die Hexe Hazel hat die gesamte Looney Tunes-Sippschaft mit einem verhängnisvollen Fluch belegt. Und das nicht ohne Grund: Sie will mit Hilfe der verzauberten Helfer Bugs Bunny davon abhalten, den sagenumwobenen Schatz in den Gemäuern eines alten Schlosses zu finden. Bugs hatte nämlich in einem antiken Buch etwas über den Schatz gelesen, aber es stand darin nur, der Suchende müsse sich in das Schloß begeben. Der genaue Fundort des Schatzes wurde nicht genannt. Und so macht sich der berühmteste Hase der Welt auf die Suche! [af]



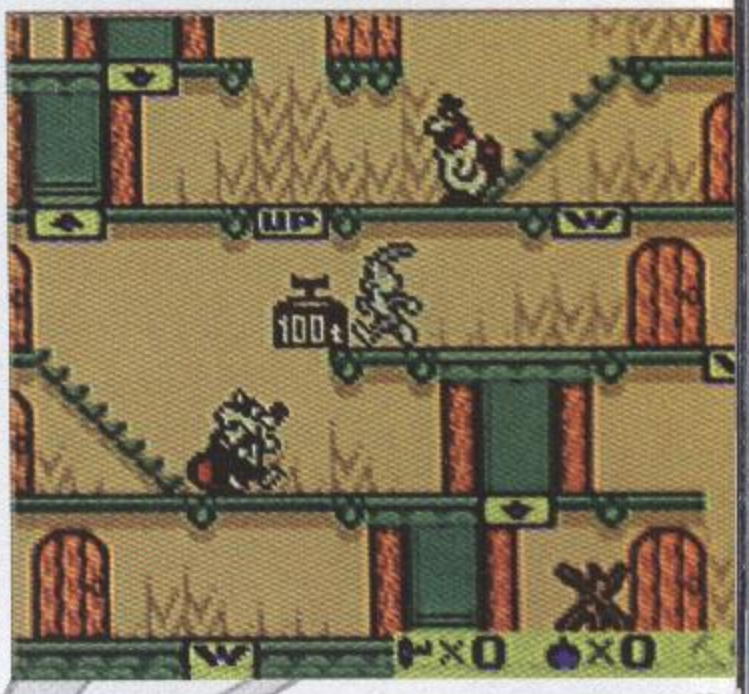
DUNKLE GÄNGE, FINST'RE RÄUME

Kaum betritt Bugs Bunny das alte Schloß, wird er von den verzauberten Looney Tunes bedrängt. Um einen Raum im

Schloß wieder verlassen zu können, muß Bugs alle dort versteckten Schlüssel einsammeln. Da das Schloß aus vier Gebäuden mit je 15 Räumen besteht, gibt es sehr viel zu durchsuchen. In den verwinkelten Gängen finden sich sowohl lästige Hindernisse als auch hilfreiche Wege: Warpfelder, Falltüren, brüchiger oder klebriger Boden, Fließbänder, Rolltreppen, Leitern und Lianen... Diese manchmal sehr heimtückischen Hürden machen die Suche nach dem geheimnisvollen Schatz aus der alten Schrift zu einer wahren Abenteuerreise!

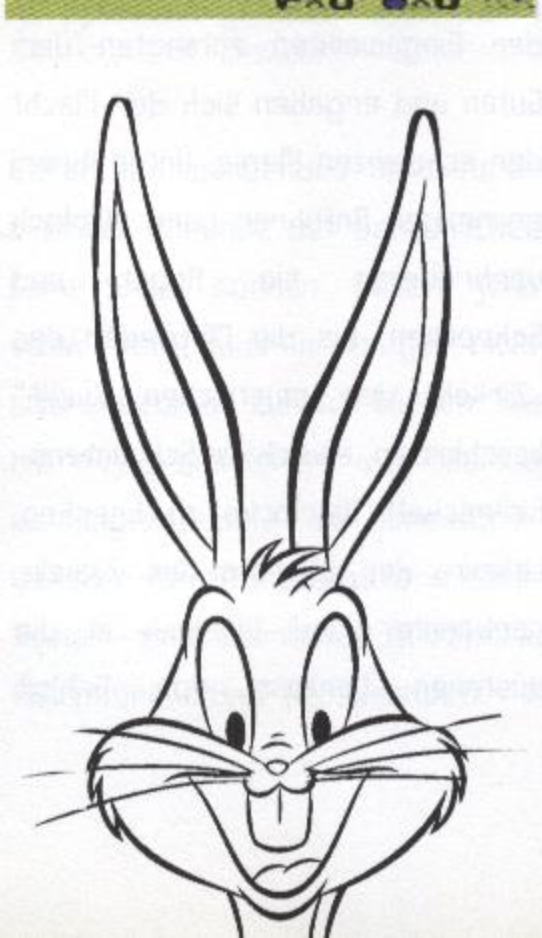
WENN FREUNDE ZU GEGNERN WERDEN

Zuerst muß Bugs sich im Garten umsehen, wo ihm Tweety, Daffy Duck und Elmer Fudd begegnen. Auch in der Halle wimmelt es nur so von verzauberten Looney Tunes, so daß Bugs sich auch vor Sylvester, Foghorn Leghorn und Rocky in acht nehmen muß. So richtig unheimlich wird es tief unten in den düsteren Kellergewölben des Schlosses. Verwirrende Röhrensysteme, stachlige Decken und unheimliche Gestalten wie Willi Koyote, Little Ghost und das Stinktier Pepe warten nur darauf, Bugs eins auszuwischen. Das Ziel seiner gefährlichen Reise ist die Schatzkammer. Doch auch diese wird von verzauberten Looney Tunes belagert. Aber Bugs kann es kaum erwarten, die glitzernden Kostbarkeiten in seinen Händen zu halten, und so kämpft er dort voller Tatendrang gegen Daffy Duck, Marc Antony, Yosemite Sam und den Tasmanischen Teufel, um die letzten Schlüssel zu finden.



DIE GEHEIMEN WAFFEN DES LANGOHRS

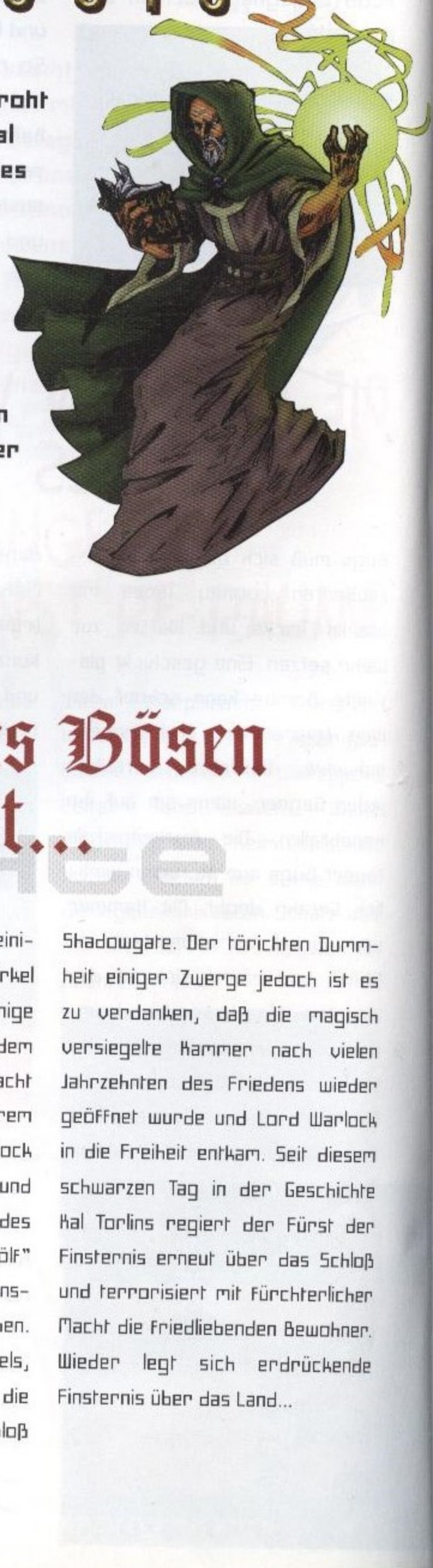
Bugs muß sich gegen die verzauberten Looney Tunes mit allerlei Tricks und Waffen zur Wehr setzen. Eine geschickt plazierte Bombe kann schnell den Weg freiräumen, und tonnenschwere Gewichte betäuben jeden Gegner, wenn sie auf ihn herabfallen. Die Korkenpistole feuert Bugs nur ab, wenn wirklich Gefahr droht. Mit Hammer und Pickel zerschmettert er Steine und räumt sich so den Weg frei. Eine besonders heimtückische Verteidigung ist der Blitz, der alle Widersacher im Raum zu Eis erstarren läßt. Eine höchst gesunde Strategie dagegen ist der leckere Möhrensaft, den Bugs so gerne trinkt. Durch ihn wird er für kurze Zeit sogar unbesiegbar und betäubt alle Gegner, die ihm in die Quere kommen.



FLEISSIGE HÄSCHEN SAMMELN EINFACH ALLES

Hauptaufgabe bei der lustigen und spannenden Suche nach dem heißbegehrten Schatz ist das Sammeln nützlicher Gegenstände. Bugs schaut hinter jeder Tür, ob dort nicht ein Schlüssel, eine Karotte oder ein Bugs Bunny-Symbol verborgen ist. Diese Items öffnen ihm den Weg zum nächsten Raum oder bescheren zusätzliche Versuche. Hilfreicher und effektiver Schutz gegen die feindlichen Angriffe bieten auch die Schilde und Uhren, während die Schuhe ihn pfeilschnell wie Hermes durch die Gänge sausen lassen.

SHADOWGATE™ CLASSIC



Der finstere Lord Warlock bedroht das einst blühende Reich von Kal Torlin. Er sammelt die Kräfte des Bösen und erweckt den Titanen Behemoth! Terror und Angst herrschen im Lande, und das Volk lebt in Furcht. Doch die weisen Propheten wissen, daß Rettung naht. Ein edler Streiter, tapfer, furchtlos und von königlichem Blut, wird den Kampf gegen den grauenerregenden Fürsten der Dunkelheit aufnehmen... [af]

Die Mächte des Bösen erwachen erneut...

In alter Zeit gründete eine Vereinigung von Zauberern den „Zirkel der mystischen Zwölf." Doch einige der Eingeweihten entsagten dem Guten und ergaben sich der Macht der schwarzen Magie. Unter ihrem grimmigen Anführer Lord Warlock verbreiteten sie Angst und Schrecken, bis die Mitglieder des „Zirkels der mystischen Zwölf" beschlossen, endlich die Schreckensherrschaft Warlocks zu brechen. Lakmir, der Oberste des Zirkels, verbannte Lord Warlock in die düsteren Verliese von Schloß Shadowgate. Der törichten Dummheit einiger Zwerge jedoch ist es zu verdanken, daß die magisch versiegelte Kammer nach vielen Jahrzehnten des Friedens wieder geöffnet wurde und Lord Warlock in die Freiheit entkam. Seit diesem schwarzen Tag in der Geschichte Kal Torlins regiert der Fürst der Finsternis erneut über das Schloß und terrorisiert mit fürchterlicher Macht die friedliebenden Bewohner. Wieder legt sich erdrückende Finsternis über das Land...

power

Rette das Volk von Kal Torlin

Nur ein tapferer Angehöriger der königlichen Familie hat den Mut, sich dem Fürsten des Bösen entgegenzustellen. Mit seiner silbernen Rüstung und mit dem königlichen Schwert in der Hand macht er sich auf, dem Grauen in Schloß Shadowgate die Stirn zu bieten. Schon am Tor des uralten Gemäuers weht ihm der eisige Hauch des Todes entgegen. Doch es gibt kein Zurück mehr: Der gefährliche Kampf gegen Lord Warlock, das widerwärtigste aller höllischen Geschöpfe, beginnt!

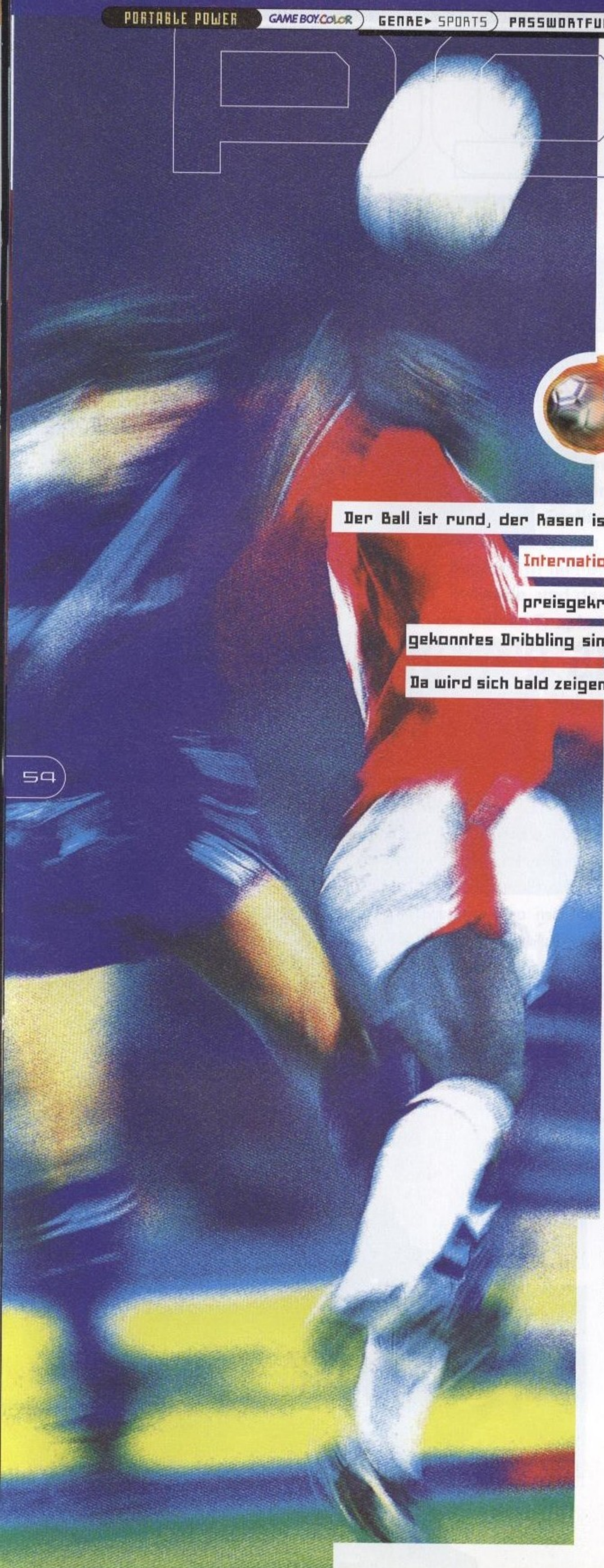
Im Schlosse lauert das Grauen

Moosbewachsene Höhlen, feuchtkalte Dungeons und muffige Grabkammern - in dieser Atmosphäre lauern grausige Kreaturen in düsteren Ecken und harren darauf, den Retter mit ihren schwarzmagischen Kräften zu bezwingen. Doch dieser ergreift furchtlos die brennende Fackel und kämpft sich durch das finstere Schloß, auf der

Suche nach Schlüsseln, Edelsteinen und der alten Chronik, welche die rettenden Prophezeiungen enthält. Zaubersprüche, die er unter der Obhut des Meisters des weißen Zirkels erlernte, helfen dem Helden im gefährlichen Kampf gegen die dunkle Macht. Sie lassen die Erde erbeben oder verwandeln ihn in mystischen Wind. Aber auch der mächtige Lord Warlock hat finstere Vasallen in seiner Gefolgschaft: einen feuerspeienden Drachen, den niederträchtigen Brückenwächter-Troll oder die mysteriöse Sphinx, die sowohl Fluch als auch Segen für den Helden bedeutet.

Die nächste Prophezeiung

Der ultimative Fantasy-Horror-Klassiker, der bereits auf dem NES erfolgreich war, erlebt auf dem Game Boy Color sein farbiges Revival! Das mit deutschem Bildschirmtext ausgestattete Spiel sorgt für Gänsehaut und Nervenkitzel. Auch die für den Game Boy Color bislang einzigartige Ego-Perspektive mit wählbaren Menüs bietet ein spannendes Adventure-Erlebnis. Freunde der unheimlichen Game-Saga können schon jetzt voller Vorfreude in die gar nicht allzu ungewisse Zukunft blicken: Wie die Programmierer von Kemco weissagten, steht die Nintendo^{64}-Version von **Shadowgate** in Bälde bevor – ein unheimliches 3D-Fantasy Adventure in Ego-Perspektive!

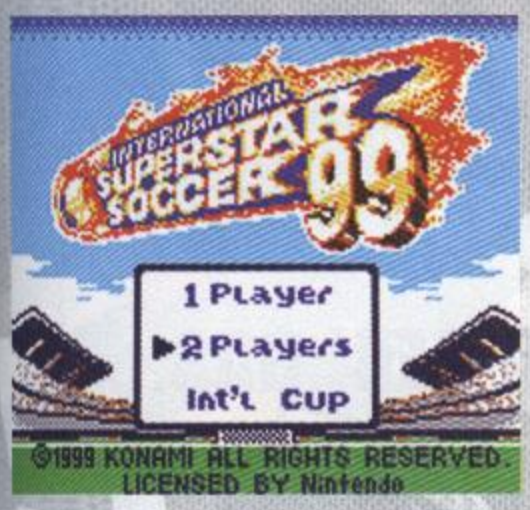


INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 99

Der Ball ist rund, der Rasen ist grün und das Spiel ist spannend: Konami präsentiert mit International Superstar Soccer '99 die farbige Handheld-Version seiner preisgekrönten Soccer-Simulation. Lange Pässe, präzise Flanken und gekonntes Dribbling sind hier ebenso möglich wie spannendes Elfmeter-Schießen. Da wird sich bald zeigen, wer der Game Boy Color-Fußballmeister wird! [tr]

PREISGEKRÖNTER PATE

Der Anstoß für die Game Boy Color-Version einer der erfolgreichsten Fußballsimulationen war sicherlich nur eine Frage der Zeit: Unzählige Einstellungen und eine ausgeklügelte Steuerung machten bereits **International Superstar Soccer '98** für das Nintendo[64] zu einer spannenden, abwechslungsreichen und realitätsnahen Simulation. [Das Spiel erhielt wohl auch aus diesem Grund auf der E3 1998 in Atlanta den begehrten Interactive Achievement Award als bestes Sportspiel des Jahres.] Da war es nur konsequent, ebenfalls für den Game Boy Color eine „Version für unterwegs" zu entwickeln. Und mit der farbigen Handheld-Version hat Konami nunmehr mühelos die Tabellenspitze für Fußball-Simulationen erreicht! Exzellente, gestochen scharfe Grafiken und eine präzise Steuerung garantieren auch hier im 1- oder 2-Spieler-Modus echten Fußballspaß!



MANNIGFALTIGE STRATEGIEN

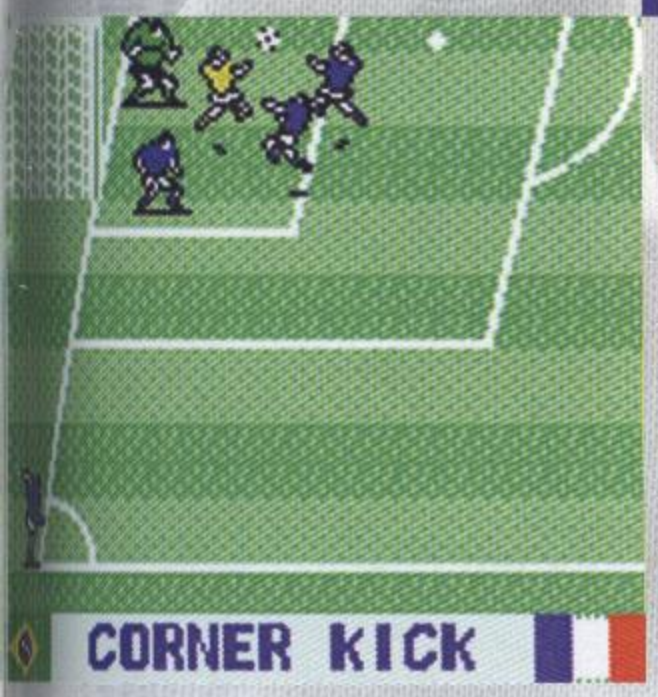
Damit Eure Chancen auf Tore steigen, könnt Ihr vor dem Match auch unterschiedliche Spielstrategien für Euer Team festlegen. Oder Ihr versucht es nach dem Rezept erfolgloser Bundestrainer, mit von Spiel zu Spiel neuen Aufstellungen auf dem Feld die gegnerischen Mannschaften zu verwirren. Ob Ihr also eher defensiv spielen wollt und einer abwehrstarken Elf den Vorzug gebt, oder ob Ihr offensiv ins Feld geht und mehrere Stürmer auf den Rasen schickt – das bleibt alles Euch überlassen.

GLEICHE BEDINGUNGEN

Die Optionen sind selbstverständlich auch in der Game Boy Color-Version fast Legion:

Ihr könnt sechs verschiedene Handicap-Levels auswählen, um entweder im Duell mit Eurem Handheld oder einem Freund annähernd gleiche Bedingungen zu erreichen. Auch die Fähigkeiten Eurer Keeper dürft Ihr ganz nach Wunsch einstellen, denn Ihr habt die Möglichkeit, zwischen drei unterschiedlichen Torwart-Stärken zu wählen.

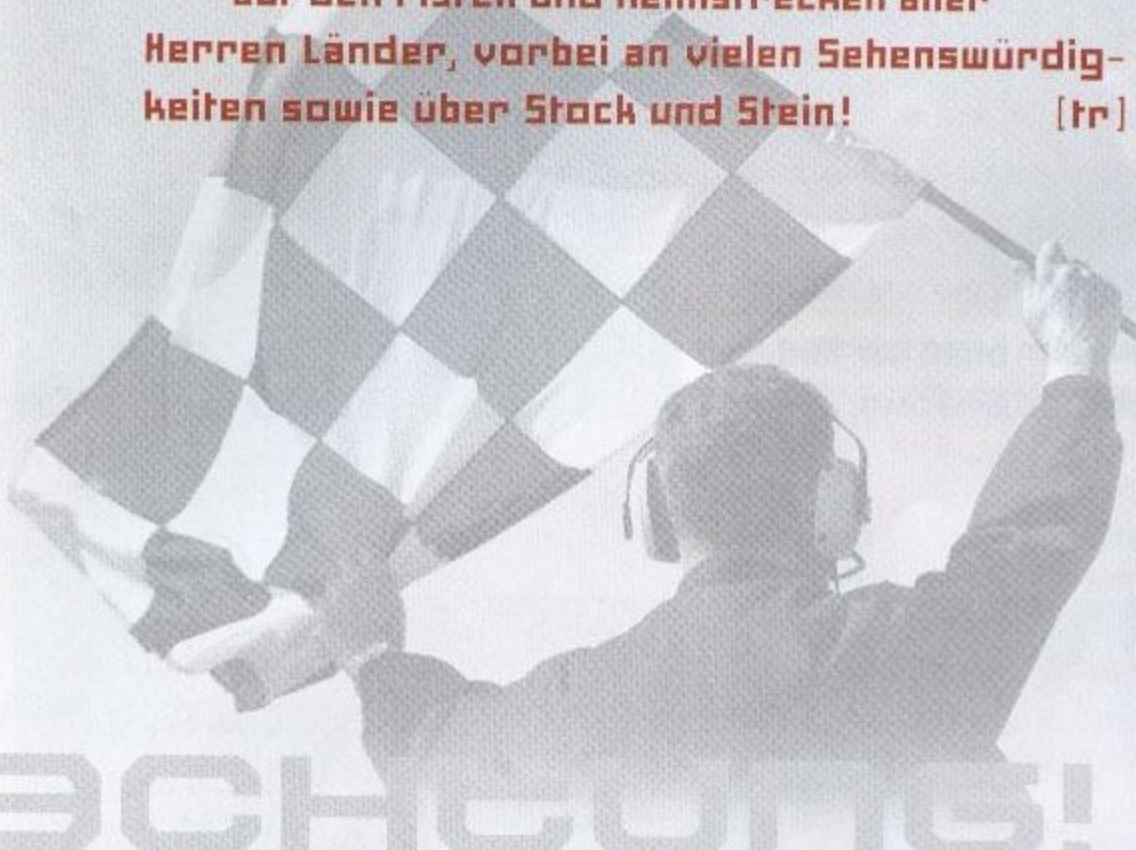
WM AGAIN!



Zur Auswahl stehen Euch bei **International Superstar Soccer '99** alle Teams, die an der Fußball-Weltmeisterschaft 1998 teilgenommen haben, sowie weitere Teams. Die Stärken und Schwächen der einzelnen Mannschaften variieren, so daß die Begegnungen unter realitätsbezogenen Vorgaben stattfinden. Im passwortgesicherten Play-Off und im nervenaufreibenden Elfmeterschießen könnt Ihr somit auch auf dem Game Boy Color zeigen, was an fußballerischem Können in Euch steckt! Zwar hat dieses Spiel keine FIFA-Lizenz, und wir müssen auf „echte" Spielernamen wie Kahn, Kirsten oder Babbel verzichten. Aber mal ehrlich: Was sind schon Namen! Viel wichtiger ist doch, daß **International Superstar Soccer '99** brillante Action auf dem farbigen Display bietet! (Und dann kann ein Spieler auch ruhig mal „Klinsnam" heißen – wer wohl damit gemeint sein mag...?)

portable

Was für das Nintendo^{64} recht ist, ist für den Game Boy Color erst recht recht! Infogrames stellt mit V-Rally Championship Edition die farbige, rasante Version für das Handheld vor. Anschnallen, den Motor starten – und los geht es im aufgepowerten Tourenwagen auf den Pisten und Rennstrecken aller Herren Länder, vorbei an vielen Sehenswürdigkeiten sowie über Stock und Stein! [tr]



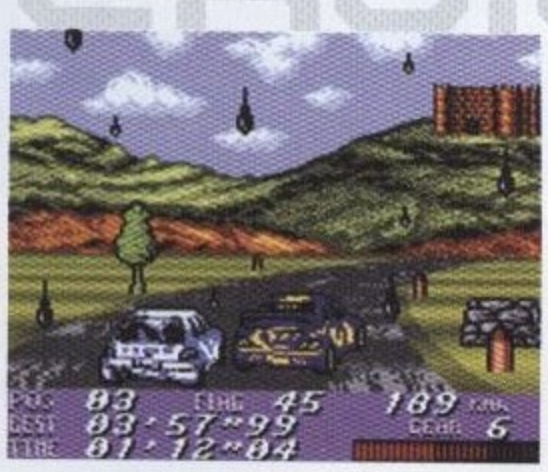
ICH GEB' GAS, ICH GEB' GAS...

Geschwindigkeitsbeschränkungen? Pustekuchen! Radarkontrollen? Von wegen! Hier habt Ihr endlich auch auf dem Handheld die Gelegenheit, mit einem eigentlich ganz gewöhnlichen Porsche, einem Ford oder einem anderen gängigen Autotypen quer durch die Welt zu donnern. Vorbei an den wunderschönen, auf dem Farbdisplay authentisch

dargestellten Sehenswürdigkeiten dürft Ihr zeigen, was Ihr könnt!

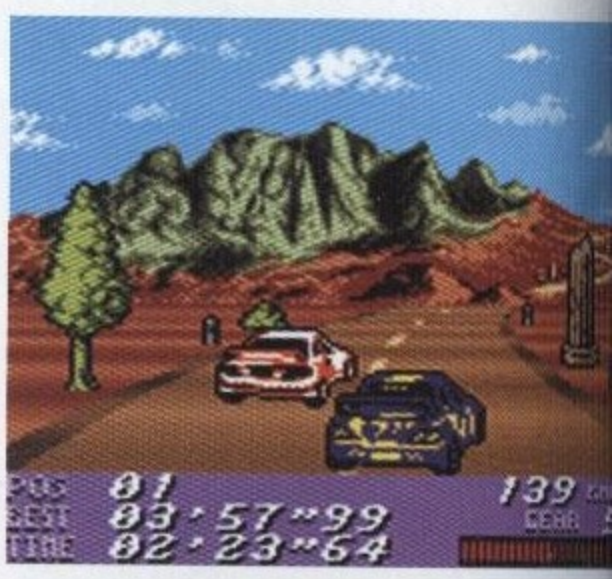
NIGHTRIDER ODER DAYTRIPPER

Ob bei Nacht oder am Tag: Auch auf dem Game Boy Color habt Ihr die Wahl zwischen unterschiedlichen Tageszeiten, zu denen Ihr Fahren möchtet. Obendrein könnt Ihr sogar verschiedene Wetterbedingungen „genießen". Aber egal wie das Wetter wird: In Game Boy Color-Farben bleibt Ihr immer trocken und könnt auf die Tube drücken, ohne daß tatsächlich ein Tropfen auf eure Nase fällt.



MUDRACING

Wer jetzt glaubt, dies seien die einzigen Features von **V-Rally Championship Edition**, der hat sich getäuscht: Da die Strecken auf der ganzen Welt zu finden sind, habt Ihr es natürlich nicht nur mit reifenfreundlichem, mitteleuropäischem Asphalt zu tun. Die Championship bringt Euch auch an Orte, deren staubige Straßen oder glatte Rennpisten Eurem fahrerischen Können wirklich alles abverlangen! Aber keine Sorge: Wer sein Auto zu Schrott fährt, der darf noch einmal von vorn beginnen, ohne daß die Versicherungsbeiträge steigen.

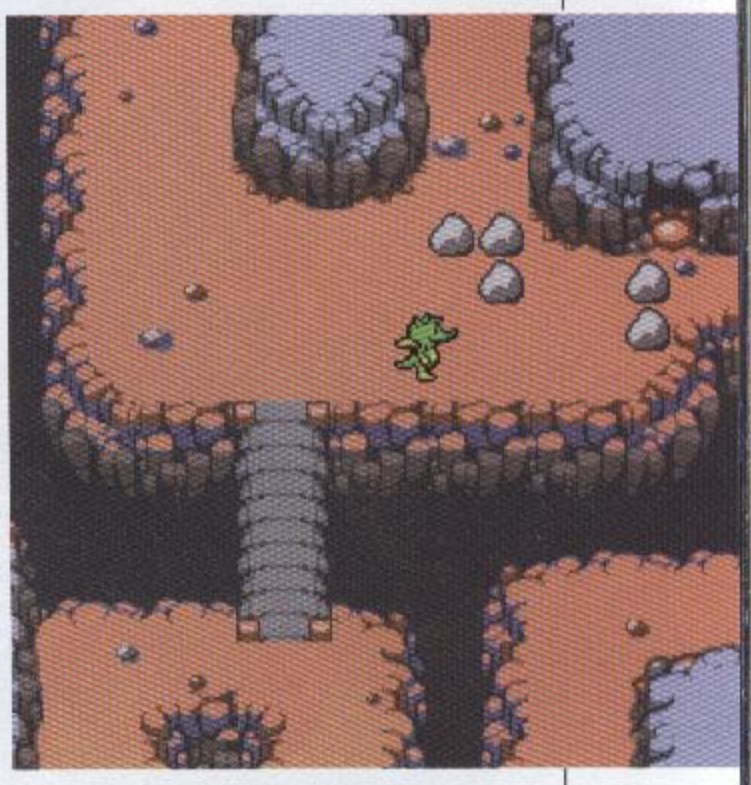


POWER

TABALUGA®

DRACHE GEGEN SCHNEEMANN

Zumindest im deutschsprachigen Raum gehört der kleine Drache Tabaluga neben Grisu zu den bekanntesten geflügelten Fabelwesen. Peter Maffays Kreation hat sich nicht nur zum Darsteller einer beliebten Zeichentrickserie gemausert, sondern flattert nun auch auf dem Game Boy Color umher! Zusammen mit mehr als 20 anderen Charakteren aus der Serie muß der kleine Drache nun erstmals auf dem Handheld ein Abenteuer in der virtuellen Spielewelt bestehen. Seine Aufgabe ist, Grünland zu retten und gegen die Angriffe des üblen Aktros, eines durch böse Mächte lebendig gewordenen Schneemannes, zu verteidigen. Es gilt, die Tiere des Landes in Sicherheit und wieder Frieden für Grünland zu bringen! Das Spiel ist übrigens mit einer Passwortfunktion ausgestattet.



CHECKBOARD

GENRE▸ JUMP'N'RUN

MBIT▸ 8

SPIELER▸ 1

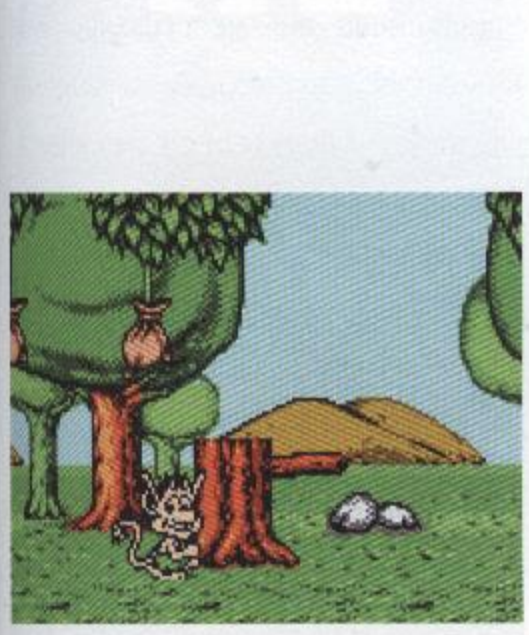
BILDSCHIRMTEXT▸ DEUTSCH

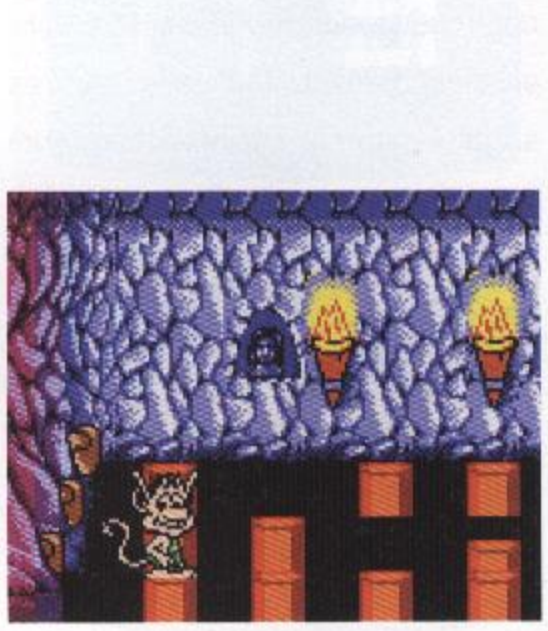
HUGO 2

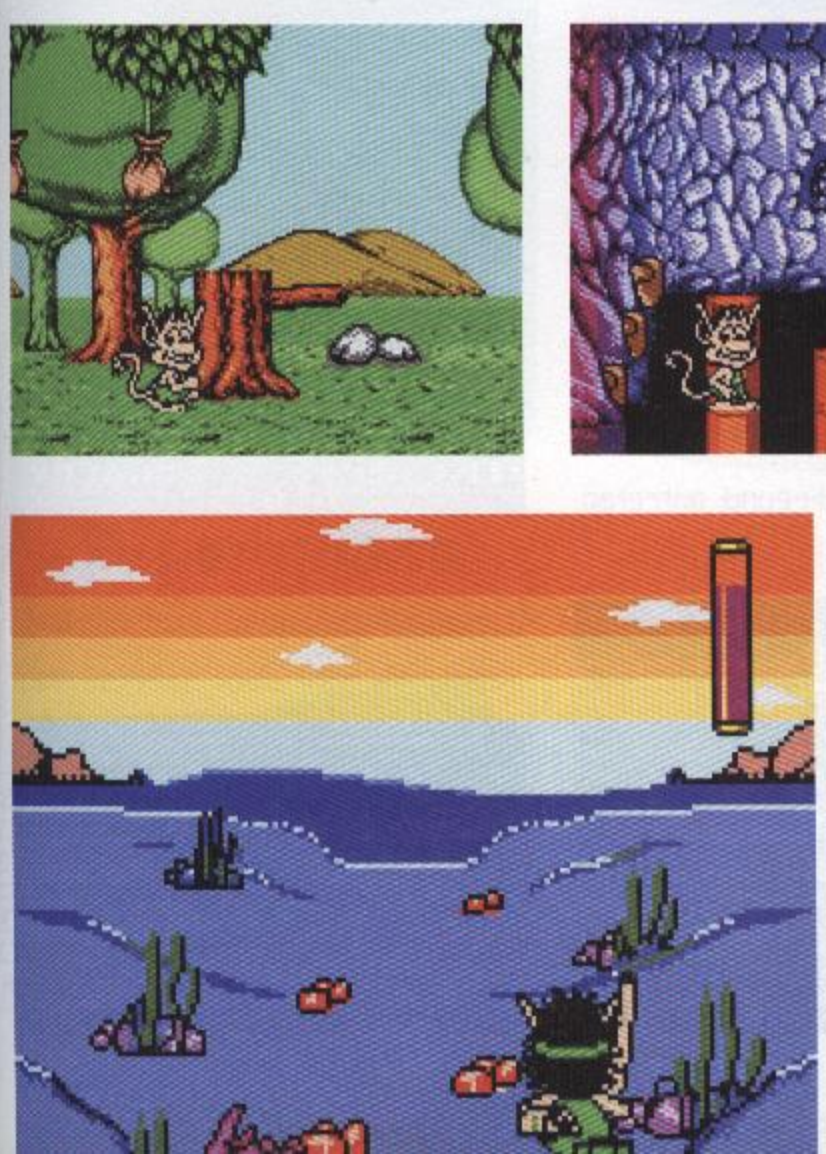
EINE GEFÄHRLICHE FLUCHT

Der kleine Kobold mit den großen Augen kehrt zurück! Hugo, jahrelang beliebter TV-Serienheld auf Kabel1, erscheint erneut auf dem gestochen scharfen, farbigen Display des Game Boy Color. Der gewandte Wirbelwind präsentiert sich in völlig neuer Form und mit einem zusätzlichen Level, der speziell für die Farbversion programmiert wurde! Hugo steckt in argen Schwierigkeiten: Er hat sich mit Hugoline verabredet, Hexana hält ihn jedoch in ihrem Schloß gefangen. Mit Eurer Hilfe wird es Hugo aber bestimmt gelingen, zu entkommen, nicht wahr?

Leicht wird das nicht: Nachdem der kleine Kerl sich nämlich durch fünf knifflige Level gekämpft hat, wartet am Schluß die böse Hexana mit ihren Zauberblitzen, die voller elektrischer Energie sind. Und wenn sie bezwungen ist, gilt es, eine letzte, gefährliche Herausforderung zu bestehen. Ob der Kobold sie wohl meistern wird?







CHECKBOARD

GENRE▸ JUMP'N'RUN

MBIT ▸ 8

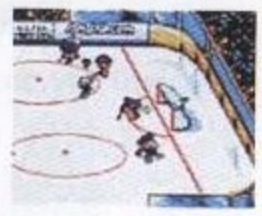
SPIELER ▸ 1

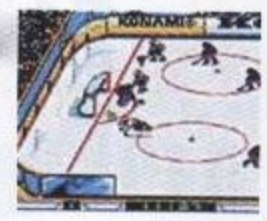
BILDSCHIRMTEXT▸ DEUTSCH

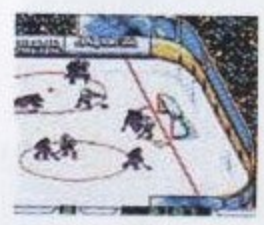
portable

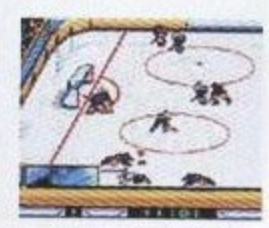
NHL PRO 99

Check that Body!









Der harte Kampf um den Puck auf dem spiegelglatten Eis: Wer glaubt, daß so etwas als Umsetzung in die virtuelle Spielewelt lediglich auf einer „großen" Konsole funktioniert, der sollte schleunigst **NHL Pro 99** spielen! Die Game Boy Color-Version steht dem großen Bruder auf dem Nintendo^{64} in fast nichts nach, da die technischen Möglichkeiten des Handheld dank der größeren Speicherkapazität gewachsen sind.

Neben allen Spielern der amerikanischen Profiliga und den Updates für 1998/99 habt Ihr die Möglichkeit, unterschiedliche Strategien für das Spiel auszuwählen, und Ihr könnt mit Eurem Lieblingsteam die ganze Saison durchspielen. Da zeigt sich, wie gut Ihr auf dem Eis gegen die durchtrainierten Hockeycracks bestehen könnt! Aber bleibt fair – Bodychecking ist uncool und eine unfaire Angelegenheit!

Auch auf dem Handheld mit dem Farbdisplay ist die Eishockey-Simulation somit eine schnelle, spannende Sportart!

CHECKBOARD

GENRE SPORTS
MBIT 8
SPIELER 1

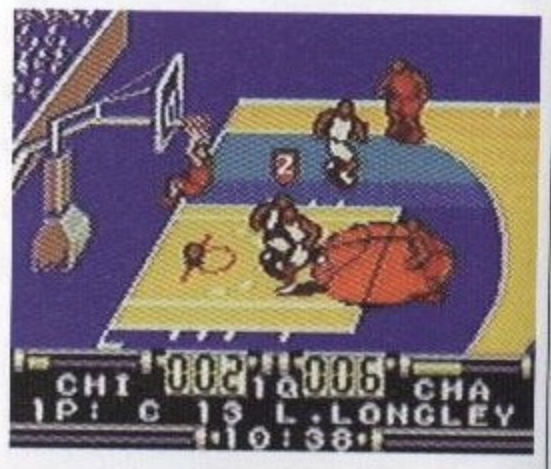
NBA PRO 99

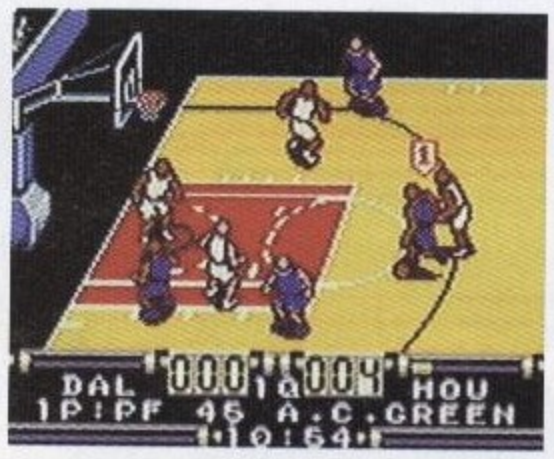
Heißen Dunk!

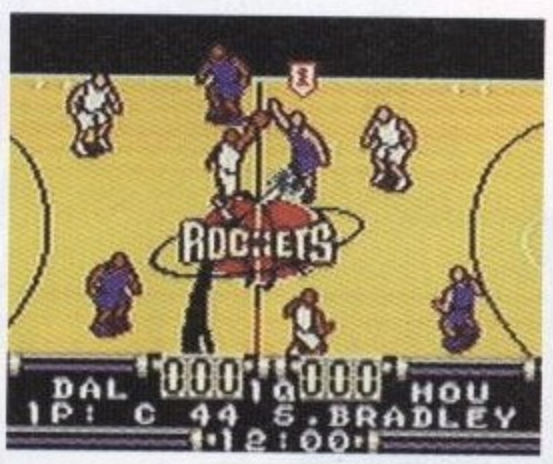
Die aktuelle Saison hat kaum begonnen, da habt Ihr bereits jetzt die Gelegenheit, mit Konamis **NBA Pro 99** die Spiele in der amerikanischen Profi-Liga vorwegzunehmen!

In Anlehnung an die Nintendo^{64}-Version findet Ihr hier alle 29 Teams der Liga, und Ihr könnt vier verschiedene Spielvarianten wählen: Exhibition, Versus, Season und Playoff. Der eingebaute Batteriespeicher läßt die Wahl zwischen drei Speicherständen, so daß Ihr nach einem Spiel im Season-Mode nicht noch umständlich Paßwörter aufschreiben müßt. Übrigens gibt es sogar spezielle Animationen, um besonders geniale Dunks darzustellen. Slam Dunks, Dribbles, Rebounds – was auf dem echten Hallenboden in der Realität möglich ist, das könnt Ihr auf dem Game Boy Color selbstverständlich auch! Neben dem Ein-Spieler-Modus könnt Ihr aber – via Game Link Kabel – auch gegen einen Freund antreten.

Ob wohl Dennis Rodmans gefärbte Hauptkrause auf dem Display des Handhelds genauso schön leuchtet wie im wirklichen Leben? Bestimmt!







CHECKBOARD

GENRE SPORTS
MBIT 8
SPIELER 2
SPEICHER BATTERIESPEICHER

SPECIAL

GAME BOY COLOR

Trendy, bunt und fashionable: Der Game Boy Color bringt einmal mehr auch äußerlich Farbe in die Spielewelt! Innovative Designer haben das Handheld für die kommende Saison neu eingekleidet – und hier ist unser Blick auf die...

UNITED COLORS OF GAME BOY COLOR!

Supergrass

Passend zum Seventies-Revival in der Sommermode hier der neongrüne, trendige Retro-Kracher im coolen Gewand: Als **Supergrass** zeigt der Game Boy Color, daß er sich auch in der Insider-Szene zu behaupten weiß!

Sunray

Ein sattblauer Himmel, sanft sich im Wind wiegende Sonnenblumen und ein strahlender Sonnenschein... Passend zur Sommersaison präsentiert sich der Game Boy Color im schlichten sonnengelben Gewand. Schön, strahlend, sonnig – **Sunray**!

Shark

Das natürliche Blau unberührter Südseelagunen und die faszinierende Farbigkeit der Ozeane stand Pate für das überzeugende Design dieses Modells. Der Game Boy Color als nautischer Bote und Herr der Meere – **Shark**!

Freaky Devil

Fruchtig-wuchtig begeistert das brombeerrote Outfit des Game Boy Color, der nicht zu Unrecht den Namen **Freaky Devil** trägt: Mit intensivem Ton und ungemein aufregend, besticht das Handheld durch seinen Charme und seine Lässigkeit...

PLAYER'S LOUNGE

JAHRTAUSENDPROBLEM

Andreas Hilgenfeldt, via e-mail

Im Editorial der Ausgabe 1/99 heißt es in der ersten Zeile: „Willkommen im letzten Jahr vor dem neuen Jahrtausend!" Das ist nicht ganz korrekt. An Silvester wechselt der Kalender zwar von 1999 auf 2000, der tatsächliche Jahrtausendwechsel findet aber erst ein Jahr später (von 2000 auf 2001) statt.

Nun, das ist kein Fehler von uns, sondern leider alles eine Frage der Sichtweise. Das Problem dabei ist ein Streit zwischen Mathematikern und Historikern, je nachdem, ob man die Sache streng analytisch-astronomisch angeht oder religionsgeschichtlich sieht. Rechnerisch gesehen zählt man die Jahre nach Christi Geburt, also wird Jesus am 1.1.2000 seinen zweitausendsten Geburtstag feiern. Andererseits hat er ja erst am 24.12. Geburtstag (weswegen wir ja auch Weihnachten feiern), und selbst die Gelehrten streiten darüber, ob seine Geburt überhaupt exakt im Jahre Null stattfand. Abgesehen davon existiert der christliche Kalender erst seit dem sechsten Jahrhundert n.Chr., und im Jahr 1582 wurden beim Übergang vom julianischen zum gregorianischen Kalender sogar 10 Tage übersprungen. Wie auch immer Du es also siehst – die wirklich großen Silvesterparties werden bestimmt schon am 31. Dezember 1999 steigen. Und wenn Dein persönliches Millenium erst 2001 beginnt, dann kannst Du ja gleich zweimal feiern – das ist doch auch praktisch, oder?

WAS STEHT DENN DA?

Gerhard Betz, D-Karlstadt

Wow! Ihr habt ja ganz schön am Erscheinungsbild des Heftes gefeilt! Beim ersten Durchblättern war ich zwar etwas skeptisch, weil mir die bunten Seiten der bisherigen Club Nintendo-Ausgaben eigentlich ganz gut gefallen haben. Doch mittlerweile habe ich mir Zeit genommen und das Heft in Ruhe durchgelesen. Es wirkt jetzt wirklich moderner! Doch eines muß ich bemängeln: Wenn Ihr auch ein technoides Layout erstellt, dann versucht wenigstens, eine andere Schrift zu benutzen. Die jetzige kann man nämlich mitunter unglaublich schwer lesen. Es gibt doch sicher auch futuristische Schriften, die lesefreundlicher sind?

Ansonsten gefällt mir vor allem, daß Ihr nun endlich mehr Tips und Cheats zu Spielen bringt.

Tja, Gerhard, danke erstmal für die freundlichen Worte zum Heft. Tatsächlich bist Du nicht der einzige, der die neue Typographie bemängelt hat. Wir haben uns daher eine Reihe anderer, ebenfalls futuristischer Schriften angesehen und werden voraussichtlich ab der kommenden Ausgabe eine neue Typo verwenden. Schreib' uns doch dann mal, ob Du zufrieden damit bist!

MANGELWARE MANUAL

Jürgen Scheiner, Sandhausen (via E-Mail)

Ich habe auf einem Flohmarkt Super-Nintendo-Spiele, leider ohne Anleitung, bekommen. Gibt es eine Möglichkeit, die fehlenden Spielanleitungen noch zu erhalten?

Bei Spielen, die direkt von Nintendo vertrieben werden, könntest Du Glück haben. Es besteht die Möglichkeit, Kopien von Spielanleitungen bei uns zu bestellen, allerdings nicht für alle Spiele auf allen Systemen. Auch benötigen wir pro Anleitung für die Bearbeitungs- und Versandkosten DM 3,– in Briefmarken. Am besten erkundigst Du Dich vorher bei der kostenlosen Hotline unserer Konsumentenberatung (0130 – 58 06), ob wir Dir bei einem speziellen Spiel weiterhelfen können.

BEGEISTERTER NEULING

Mathias Grohmann, Wildensorg (via E-Mail)

Ich bin noch ein Neuling, was Videospiele angeht: Zu meinem 30. Geburtstag bekam ich von meinen Freunden ein Nintendo^{64} geschenkt – die erste Konsole überhaupt in meinem Leben! Seitdem bin ich absolut begeistert, denn vor allem **The Legend of Zelda – Ocarina of Time** fesselt mich ungemein! Ich bin wirklich hin und weg von der Grafik. Auch die Story ist durchdacht und unglaublich spannend. Jetzt würde ich nur gern wissen: Kann man in die fantastische Welt von Zelda noch tiefer eintauchen? Gibt es noch weitere Zelda-Spiele, die im Handel erhältlich sind? Und wieviele Abenteuer mit Link gab es überhaupt schon?

Da sieht man: Man ist nie zu alt, um sich für Videospiele begeistern zu können! Jedenfalls freut es uns, daß Du vom neuen Abenteuer mit Link so begeistert bist. Wenn Du allerdings noch tiefer in die Fantasy-Welt eintauchen willst, wirst Du Dir noch einen Game Boy Color zulegen müssen: Mit The Legend of Zelda – Link's Awakening DX ist ein spannendes, farbiges Zelda-Adventure erhältlich, daß Dich sicher genauso fesseln wird! Auf den Nintendo-Systemen sind im übrigen bislang fünf Abenteuer mit Link erschienen: The Legend of Zelda & Zelda II – The Adventure of Link (beide für das NES), The Legend of Zelda – A Link to the Past (Super Nintendo) sowie The Legend of Zelda – Link's Awakening DX (für den Game Boy Color) und das von Dir mit Begeisterung gespielte Zelda-Abenteuer für das Nintendo^{64}.

UNCOOLER COMIC?

Frank Schmid, CH-Bern

Die neue Konzeption Eures Heftes ist absolut toll, weil man endlich nicht mehr von den bunten Spieleseiten quasi erschlagen wird. Jetzt sieht das Magazin zumindest nicht nur wie eine Werbebroschüre aus. Gut finde ich auch, daß Ihr Euch ein Spiel als „Game of the Month" herauspickt und darüber ausführlicher berichtet, Hintergrundinfos bringt usw. Apropos Hintergrundinfos: Die Idee mit den „Behind the Scenes"-Seiten ist auch super, denn so erfährt man auch einmal etwas darüber, wie ein Spiel entsteht und wer daran mitarbeitet. Ich hätte nie gedacht, daß dies sooo aufwendig ist! Nur eines hat mir eher mißfallen: Euer Comic wirkt irgendwie fehl am Platz. Er paßt zwar zum neuen Layout, aber er paßt meines Erachtens überhaupt nicht zur „World of Nintendo". Kein Mario, kein Link... Ich will nicht sagen, daß der Comic schlecht gemacht wäre, denn handwerklich ist er ganz ausgezeichnet. Aber die alten Comics waren irgendwie typischer.

Über Geschmack läßt sich bekanntlich trefflich streiten. Die Meinung über das Comic ist ein gutes Beispiel – dem einen gefällt's, der andere hätte vielleicht lieber etwas bunteres, und mancher möchte das Comic eher im typisch japanischen Manga-Stil. Wie denken eigentlich die anderen Leser über dieses Thema? Schreibt uns doch Eure Meinung und teilt uns mit, welche Art von Comic Ihr am liebsten im Club Nintendo-Magazin sehen würdet! Wir sind gespannt...

mailbox LOUNGE

PLAYER'S LOUNGE

BEGEISTERTER SAMMLER

Martin Diegl, via E-mail

Seit der Veröffentlichung des Game Boy vor rund zehn Jahren habe ich mich zum Fan und Sammler entwickelt – in allen Farben und Ausführungen steht der Game Boy bei mir auf dem Regal. (Selbstverständlich spiele ich auch damit ...) Egal, ob es der original Game Boy sein mag, der Game Boy pocket oder der neue Game Boy Color – jedes Modell besitze ich in allen unterschiedlichen Ausführungen. Daher nun meine Frage: Es gibt bislang nur zwei verschiedene Game Boy Color-Ausführungen – sind eigentlich weitere geplant? Und wenn ja, wann werden sie veröffentlicht?

Über treue Game Boy-fans freuen wir uns immer mächtig! Und Du kannst Dich auch freuen, denn tatsächlich werden noch in diesem Sommer vier neue Ausführungen des Game Boy Color auf den Markt kommen - aber bevor wir hier viele Worte machen, wollen wir Dir einfach raten: Schlage die Seite 59 dieses Heftes auf, und Du wirst bereits jetzt erfahren, mit welchen neuen Modellen Du Deine Sammlung ab dem Sommer vervollständigen kannst!

COOLER COMIC!

Sandro Rühl, D-Oberhausen

Also, zu Eurem neuen Comicstil muß ich Euch wirklich gratulieren. Endlich habt Ihr mal eine lustige Geschichte grafisch ansprechend umgesetzt. Die alten Comics waren viel zu sehr auf die Mariospiele bezogen, aber jetzt scheint Ihr einen abwechslungsreicheren Ansatz zu haben. Aber wer oder was ist denn nun eigentlich VIP? Geht die Story um die N-Gang noch weiter? Ist das ein Teil Eures neuen Heft-Layouts oder habt Ihr bloß für die Ausgabe 1/99 einen anderen Zeichner engagiert? Das wäre schade. So ganz allgemein könnten die Geschichten aber ruhig noch etwas mehr zur Sache gehen und sollten nicht so brav bleiben.

Wir freuen uns, daß die neue Comic-Konzeption bei Dir (und auch allgemein bei Euch) so gut ankommt. Keine Angst, Nick und seine Freunde von der N-Gang werden Euch auch in den kommenden Magazinen mit ihren spannenden Abenteuern unterhalten. Doch vielleicht werden wir uns zur Abwechslung auch wieder mal einen Mario-Comic ausdenken – laßt Euch also überraschen! Übrigens, die Identität des mysteriösen VIP wird in einer der nächsten Ausgaben gelüftet...

KARRIERE ALS SPIELEMACHER

Christoph Jahn, D-Luckau

Wie oft kommt Euer neues Heft eigentlich heraus? Ich bin jedesmal sehr gespannt auf die nächste Ausgabe! Ich habe aber dennoch ein bißchen Kritik zu Eurem Magazin, die Ihr mir hoffentlich nicht übel nehmt. Bitte druckt zu einigen Spielen Komplettlösungen als Sonderheft! Könntet Ihr in Eurem Heft mehr Tips und Tricks zu verschiedenen Spielen zeigen? Und warum müssen Testspieler mindestens 18 Jahre alt sein?

Und dann habe ich noch eine ganz persönliche Frage: Wie wird man überhaupt Spieleproduzent? Welche Talente muß man besitzen?

Das Club Nintendo-Magazin liegt wie gewohnt alle zwei Monate kostenlos bei Deinem Videospielehändler aus. Es erscheint jeweils zu Beginn des zweiten Monats (also die Ausgabe für Mai/Juni findest Du ab Anfang Juni beim Händler.) Der sicherste Weg, das Magazin nicht zu verpassen, ist das Power-Abo! Dann liegt das Heft alle zwei Monate pünktlich im Briefkasten – und eine tolle Power-Prämie winkt obendrein. Schau einfach mal auf Seite 82!

Zu Deiner Bitte nach mehr Tips und Tricks: Wenn Du dieses Heft in den Händen hältst, wirst Du sicherlich schon erfreut festgestellt haben, daß wir uns die Anregung, Komplettlösungen zu veröffentlichen, zu Herzen genommen haben. Ob solche Komplettlösungen allerdings irgendwann als Sonderheft herauskommen, können wir Dir nicht versprechen. Und vielleicht hast Du in diesem Heft auch bereits festgestellt, daß Du sehr viele brandheiße Tips und Tricks in der Support Zone findest. Wenn nicht, schlag' die Seiten mal auf – Du wirst bestimmt begeistert sein!

Die Anfrage, ob und wie man bei Nintendo Test- oder Probespieler werden kann, hören wir sehr oft. Um als Testspieler bei uns anzufangen, muß man schon aufgrund der arbeitsrechtlichen Bestimmungen volljährig sein. (Es sind übrigens bei weitem nicht nur Kinder, die sich von Nintendo-Games in den Bann ziehen lassen, das kannst Du uns glauben...)

Den Beruf des Spieledesigners oder -programmierers kann man an speziellen Ausbildungsstätten in Japan und Amerika erlernen, wo auch die meisten Spiele entwickelt werden. Mittlerweile haben sich aber auch in Europa (z.B. in England und Frankreich) Spieleentwickler angesiedelt. Bei uns in Deutschland gibt es diesen Beruf allerdings (noch) nicht. Um in diesem Arbeitsbereich einzusteigen, wäre ein Informatikstudium jedoch sicherlich von Vorteil. Um hingegen Produzent für Videogames zu werden, ist eine kaufmännische Ausbildung und/oder ein BWL-Studium eher ideal.

Land: Deutschland
Name: Evren Demir
Alter: 17
Ort: Bielefeld
Hobbies: Filme/Kino, DJ-ing, Videospiele
Lieblingsspiele: International Superstar Soccer '98, The Legend of Zelda – Ocarina of Time
Größter Wunsch: Einmal gegen die Programmierer von Major A International Superstar Soccer '98 zu spielen!

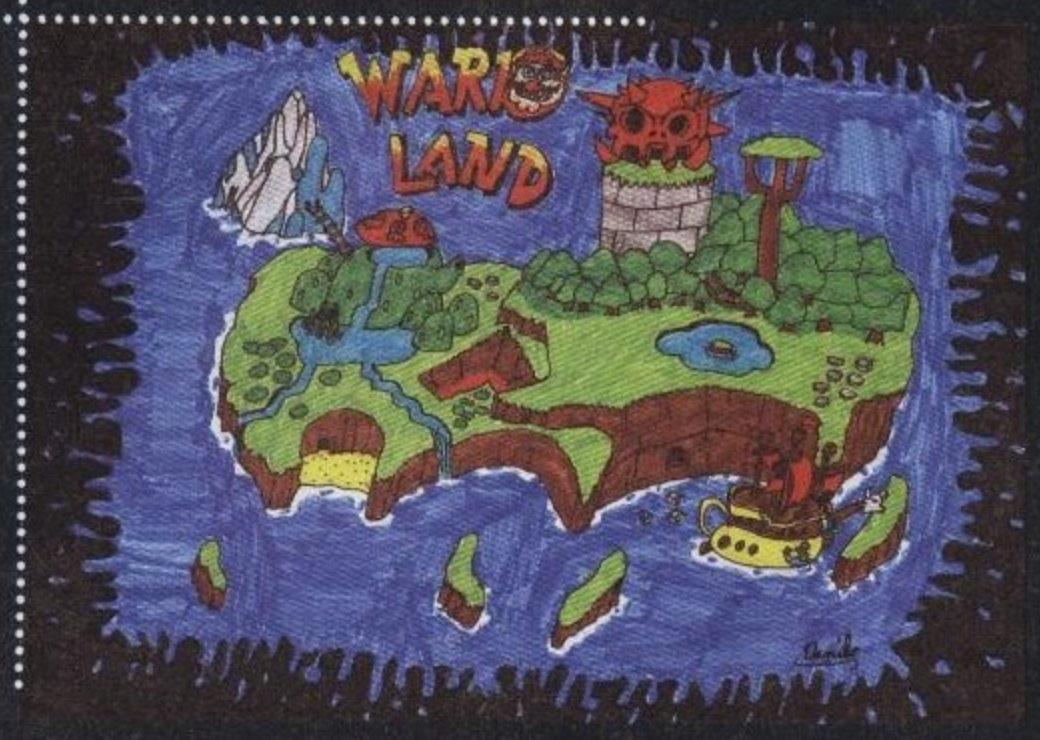
Land: Österreich
Name: Colin Schöllerbacher
Alter: 9
Ort: Weidegut
Hobbies: Fußball (Fan von Sturm Graz), Fernsehen
Lieblingsspiele: The Legend of Zelda – Link's Awakening, Super Mario World
Größter Wunsch: Endlich ein Nintendo64 mit ganz vielen Spielen dazu!

Land: Schweiz
Name: Roni Oeschger
Alter: 15
Ort: Filisur
Hobbies: Nintendo spielen, PC, Schwimmen, Lesen
Lieblingsspiele: Turok 2 – Seeds of Evil, Super Mario 64, alle Rollenspiele für das Super Nintendo
Größter Wunsch: Weitere Nintendo64-Meisterschaften in der Schweiz!

PLAYER'S LOUNGE

GALLERY

Danilo Rößger, D-Cottbus



Anne Kobsa, D-Brück

Melanie Dänert, D-Bonn

ADRESSENSUCHE

Sören Petersen, D-Bunsoh

Ich bin schon seit Jahren ein begeisterter Leser Eurer Club Nintendo-Ausgaben. Es gibt da allerdings eine Sache in Eurem Heft, die mir nicht so gut gefällt. Immer wenn Ihr eine Challenge oder ein Preisausschreiben in Eurem Magazin abdruckt, dann sollen die Leser an die „bekannte Club Adresse" schreiben. Aber was ist, wenn ein neuer Leser diese Sachen liest und an Euch schreiben will? Er weiß dann die Adresse nicht und kann Euch daher auch nicht schreiben. Zwar kann man beim Durchblättern die Adresse doch noch irgendwo im Magazin finden, aber das dauert mir zu lange. Ihr solltet immer Eure ganze Adresse mit abdrucken.

Da das Club Nintendo Magazin nicht nur in Deutschland, sondern auch von den zahlreichen Nintendo-fans in der Schweiz und in Österreich gelesen wird, müßten wir jedesmal alle drei Adressen angeben. Ihr könnt Eure Zuschriften nämlich nicht nur an die Redaktion in Großostheim, sondern auch nach Basel und Salzburg schicken. Wenn Ihr Eure Post immer an die Club Nintendo-Adresse in Eurem jeweiligen Heimatland schickt, erhalten wir Eure Briefe am schnellsten. Diese Adressen stehen, wie bei allen anderen Zeitschriften auch, im Impressum jedes Heftes!

YOSHIS WEISSAGUNGEN

Larissa Grammer, D-Berlin

Wow! Euer Horoskop auf der letzten Seite hat voll zugetroffen. Mein Freund ist nämlich Fisch, und eigentlich glaubt er überhaupt nicht an solche Sachen. Er meint, das wäre nur esoterischer Unsinn. Als ich ihm aber sein Horoskop gezeigt habe, mußte er jedoch zugeben, daß da offensichtlich was dran ist. Er spielt nämlich auch gern Rollenspiele (zur Zeit am liebsten **The Legend of Zelda – Ocarina of Time**) und sensibel ist er auch – das will er natürlich nie zugeben. Warum bringt Ihr eigentlich nicht in jedem Heft ein Horoskop für alle Sternzeichen? Ich mag gar nicht bis September warten, weil ich erst dann Geburtstag habe.

Die Sterne lügen nicht, da hast Du völlig recht. Auch wir waren über die präzisen Weissagungen des Yoshiskop verblüfft. Allerdings wollen wir die letzte Seite des Club Nintendo-Magazins möglichst abwechslungsreich gestalten und Euch dort nicht nur das Horoskop präsentieren. Deshalb wird Yoshi, quasi als Geburtstagsgeschenk, in jeder Ausgabe nur die Sterne derjenigen befragen und deuten, die auch während dieses Zeitraums Geburtstag haben. Du wirst Dich also noch etwas gedulden müssen.

(Das Yoshiskop ist aus technischen Gründen übrigens nur in der deutschen Auflage des Club Nintendo-Magazins enthalten.)

FOTO DES MONATS

Neulich in der Redaktion...

Die gesamte CLUB-NINTENDO-REDAKTION wurde vom POKéMON-Fieber erfasst! Erste Auswirkungen zeigen sich bereits...

NOW PLAYING

Einen NOE-Neuzugang aus dem Land der aufgehenden Sonne möchten wir Euch in dieser Ausgabe vorstellen: Der junge Mann auf dem Foto heißt **Kamon Yoshimura**, wurde in Hagi (ca. 200 Kilometer entfernt von Hiroshima) geboren und studierte an der Universität von Osaka im Fachbereich „Foreign Studies". Kamon begann 1994 mit seiner Arbeit bei Nintendo in Kyoto und ist seit dem 15. Februar gewissermaßen das „neueste Gesicht" in der Club Nintendo-Redaktion. In den vergangenen eineinhalb Jahren hatte Kamon sich ganz den **Pokémon** gewidmet, und so koordiniert er nun künftig die Zusammenarbeit zwischen Japan und Europa, wenn es um **Pokémon** geht. Selbstverständlich kennt er sämtliche Pokémon-Spiele bereits nahezu auswendig, aber er ist immer noch auf der Suche nach weiteren **Pokémon** (150 hat er bereits gesammelt). Sein Lieblingscharakter ist natürlich Pikachu, und so begrüßt er auch uns jeden Morgen mit „Pika"...

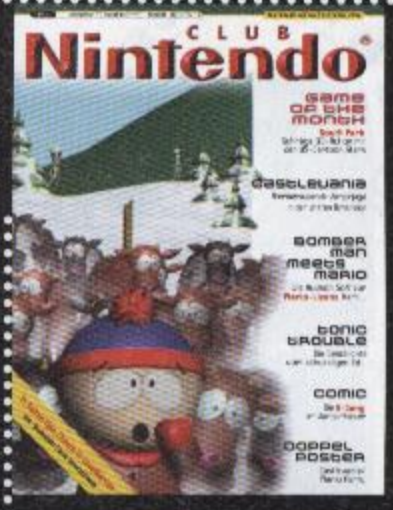
Deutschland gefällt ihm besonders gut wegen der vielen historischen Bauwerke. Und als begeisterter Fußball-Fan konnte er es natürlich kaum erwarten, daß die Bundesliga-Rückrunde beginnt. So bald wie möglich will er, wenn es die Zeit erlaubt, das eine oder andere Spiel „live" anschauen. Ob er wohl auch ein Fan des Deutschen Rekordmeisters werden wird...?

challenge
THE POWER AND THE GLORY

Das ist die große Herausforderung für alle wagemutigen Piloten: In **Star Wars: Rogue Squadron** den höchsten Rang zu erreichen! Vom Rekruten bis zum Oberbefehlshaber ist es ein weiter, steiniger Weg. Oder nicht? Ihr habt diesen Rang nach nur wenigen Stunden erspielt? Das müßt Ihr beweisen, sonst glauben wir es nicht!

Also kämpft für Eure Beförderung und fotografiert dann den Bildschirm, auf dem Euer Rang abzulesen ist. (Benutzt aber bitte keinen Blitz!) Schickt das Foto an die bekannte Club Nintendo-Adresse in Eurem Land – wer von Euch den höchsten Rang erreicht hat, dessen Foto werden wir im Heft abdrucken. Einsendeschluß ist der 27. April 1999. Sollten mehrere gleiche Ergebnisse glorreicher Helden eingehen, entscheidet das Los.

››››› Viel Spaß und viel Erfolg!



Titelmotiv:
South Park

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Stellv. Chefredakteur:	Markus Pfitzner
Redaktionsleitung:	Marcus Menold (mm), Thomas Rinke (tr)
Redaktion:	Patrick R. Fabri (pf), Anneliese Faust (af), Marko Hein (mh), John D. Kraft (jk)
Online Redaktion:	Thomas Görg (tg)
Redaktionsmitarbeit:	Deutschland: Doris Kapraun Österreich: Elisabeth Ebner Schweiz: Michela Leubin
Japan-Kontakt:	Hiroyuki Uesugi, Kamon Yoshimura
Redaktionsassistenz:	Annette Bernert, Nicole Wiesmann
Spieltechn. Beratung:	Harald Ebert, Angelika Raugust
Produktionsleitung:	Marit Müller
Layout, Satz, Litho:	Andrea Amend, Eva Müller-Hallmanns, Jürgen Spachmann, Art & Print GmbH, Aschaffenburg Projektleitung: Reiner Herrmann
Comic:	BIGFEST
Titelgestaltung:	Art & Print GmbH, Aschaffenburg
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Leser Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer:	D 31192 F
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, D-63760 Großostheim Telefax: 0 60 26 - 95 03 08 E-Mail: info@nintendo.de
Konsumentenberatung:	01 30 - 58 06 (Mo-Fr 11-19 Uhr)
Spiele-Hotline:	0 60 26 - 94 09 40 (Mo-Fr 13-19 Uhr)
Club Nintendo Österreich:	Postfach 83, A-5027 Salzburg Telefax: 06 62 - 88 92 15 20 Hotline: 06 62 - 88 92 16 00 (Mo-Do 9-12 u. 13-16 Uhr, Fr 9-12 Uhr)
Club Nintendo Schweiz:	Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel Telefax: 0 61 - 3 19 98 20 Hotline: 0 61 - 3 19 98 36 (Mo-Fr 9-11 Uhr, 14-16 Uhr)
Club Nintendo Online:	http://www.nintendo.de http://www.zelda.de http://www.banjo-kazooie.de

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr

Urheberrecht
© 1999 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

SUPPORT

HYPER, HYPER!

TRICKS & CHEATS ?! NINTENDO.64

F-ZERO X™

Gebt hier die Tastenkombination ein.

Nun sind alle Cups anwählbar!

Hier ist der ultimative Cheat für **F-Zero X**, das schnellste Spiel des Jahrtausends! Um in den Besitz aller Fahrzeuge, Strecken und Schwierigkeitsgrade zu kommen, solltet Ihr im Select Mode-Bildschirm Folgende Tastenkombination eingeben:

L, Z, R, C-oben, C-unten, C-links, C-rechts und dann Start.

Habt Ihr die Tastenkombination richtig eingegeben, seht Ihr das Bild auf dem Fernsehschirm für einen Moment verzerrt. Danach sind alle Features frei anwählbar. Der Schwierigkeitsgrad „Master" stellt übrigens selbst für **F-Zero X**-Profis eine echte Herausforderung dar und wird Euch lange Zeit fesseln.

Die Maus PASSWÖRTER FÜR DIE ENTENJAGD

TRICKS & CHEATS ?! GAME BOY.COLOR

Das sind die Maus und der Elefant. Die machen sich große Sorgen, weil ihre Freundin, die Ente, verschwunden ist. Ist aber nicht so schlimm, weil Ihr ja bei der Suche helft! Nur ist dies gar nicht so einfach, denn die Level sind ganz schön knifflig. Das macht aber nichts, denn hier sind die Paßwörter für beide Schwierigkeitsgrade!

Leicht:

Für Level 2: Kirschen – Maus – Elefant – Note – Gans
Für Level 3: Elefant – Gans – Note – Maus – Kirschen
Für Level 4: Note – Elefant – Maus – Kirschen – Gans

Schwer:

ab Level 4: Maus – Gans – Note – Elefant – Kirschen
Ab Level 8: Gans – Kirschen – Maus – Elefant – Note

Von der Ente noch keine Spur!

AUFGEBLASENE TYPEN

TRICKS & CHEATS ?! NINTENDO.64

NHL 99

Daß Eishockey nicht gerade ein körperloser Sport ist, dürfte weithin bekannt sein. Um den Spielverlauf ein wenig netter und witziger zu gestalten, haben wir hier ein paar Paßwörter für Euch. Ihr müßt sie im Optionsmenü unter dem Punkt „Paßwort" eingeben:

Große Köpfe	BRAINY
Große Spieler:	BIGBIG
Spielgeschwindigkeit erhöhen:	FAST

Die sehen vielleicht komisch aus...

TIERISCHE BONI

TRICKS & CHEATS ?! NINTENDO.64

S.C.A.R.S

Solltet Ihr der Meinung sein, bei der Super Computer Animal Racing Simulation zu wenig Fahrzeuge zur Verfügung zu haben, dann gebt diese beiden Paßwörter im Optionsmenü unter Einstellungen ein.

Beide Fahrzeuge verfügen über äußerst gute Leistungswerte, so daß Ihr keine Probleme mehr haben solltet, auf den tierischen Strecken gegen die abgefahrenen Computergegner zu bestehen.

Cobra:	TATTLL
Scorpion	SOSSAT

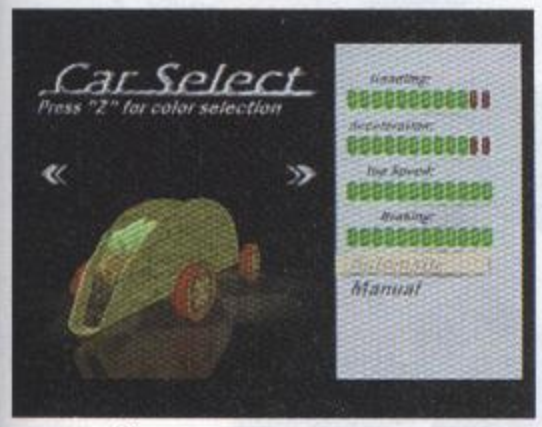
Tierisch schnelle Racer!

Tricks & Cheats ?!

NINTENDO64

BONUS-RACER UND MEHR

TOPGEAR Overdrive



Beim TÜV würde der nicht durchkommen...

Die Top Gear-Serie geht mit **Top Gear Overdrive** auf dem Nintendo64 nun in die zweite Runde. Damit die adrenalinhaltige Hatz über Stock und Stein und die waghalsigen Drifts durch enge Haarnadelkurven noch mehr Spaß machen, haben wir ein paar erstklassige Cheats für Euch. Die Codes werden allesamt im Hauptmenü eingegeben. Bewegt den Cursor auf den entsprechenden Menüpunkt und bestätigt die Eingabe jeweils mit dem Z-Trigger. Wenn alles geklappt hat, ertönt ein Motorengeräusch, und ein Smiley erscheint unterhalb des Menüs. Ladies and gentlemen, start your engines!

Alternativer Abspann	➢	Setup, Setup, Championship, Versus
Bonuswagen #1	➢	Credits, Versus, Setup, Championship, Versus, Versus
Bonuswagen #2	➢	Championship, Credits, Versus, Setup, Versus, Championship, Setup, Credits
Bonuswagen #3	➢	2x Versus, Championship, Credits, Championship, Versus, Championship, Credits, Setup, Versus, Setup
Alle Wagen ohne Bonuswagen	➢	Credits, Championship, Championship, Versus
Alle Wagen	➢	Credits, Credits, Versus, Credits, Setup, 3x Championship, Versus
Season 4	➢	Versus, 2x Championship, Credits, 2x Setup, Championship
Season 5	➢	Setup, Championship, Credits, 2x Versus, Setup, Championship, Versus, Credits, Championship
Season 6	➢	Credits, Setup, Versus, 2x Championship, Credits, Championship, Versus, Setup, Championship, Credits, 2x Setup

KLASSIK TIP

DIE WUNDERSAME VERMEHRUNG DES MAMMONS

SUPER NINTENDO

Tricks & Cheats ?!

Für alle Bauherren und Stadtarchitekten haben wir einen Trick auf Lager, mit dem Ihr Eure Geldsorgen im Nu los seid! Ihr müßt zunächst bis Dezember Euer gesamtes Geld ausgeben und Steuern sowie Fonds auf Null senken. Wenn dann im Dezember automatisch der Steuerbildschirm erscheint (ist nur bei mittlerer oder langsamer Spielgeschwindigkeit der Fall), sollten sämtliche Daten auf Null stehen. Nun müßt Ihr die L-Taste gedrückt halten und den Steuerbildschirm verlassen. Mit gedrückter L-Taste kehrt Ihr wieder zum Steuerbildschirm zurück und erhöht die Steuern auf sieben bzw. die Fonds auf 100%. Wenn Ihr anschließend den Bildschirm verlaßt und erst dann die L-Taste loslaßt, habt Ihr jede Menge Geld auf Eurem Konto. Dieser Trick funktioniert übrigens nur, wenn Ihr Straßen oder Schienen gebaut habt. Viel Erfolg!

Die Stadt wächst und gedeiht.

FLOTT WIE EIN HASE!

GAME BOY pocket

Who framed ROGER RABBIT

Der hinterhältige Judge Doom hat fünf Wiesel angeheuert, um in Toontown Angst und Schrecken zu verbreiten und die Macht in der Stadt an sich zu reißen. Nun ist es Eure Aufgabe, in aufwendiger Recherche belastendes Beweismaterial zu finden, um Judge Doom hinter schwedische Gardinen zu bringen. Damit der Bösewicht möglichst bald gesiebte Luft atmet, sind hier die Paßwörter!

Level 2:	DLT3QYBY
Level 3:	GPLDMSAC
Level 4:	MMCFGWXJ
Level 5:	BGQTVKJP
Level 6:	RTJBWN43

Ob hier wohl ein Hinweis zu finden ist?

Tricks & Cheats ?!

GAME BOY Color

DER WEG DURCH DEN DSCHUNGEL

TUROK 2 SEEDS OF EVIL

Der Urwald des Lost Land ist gefährlich und hat schon so manchen Abenteurer an den Rand des Wahnsinns und ans Ende seiner Kräfte gebracht. Damit Ihr Euch nicht voller Verzweiflung in einen Krater stürzt, verraten wir Euch hier die Paßwörter für den Schwierigkeitsgrad „Leicht"! (Vielen Dank an Christopher Goeritz aus Berlin, der sie uns zugesandt hat!)

Level 2:	DVYLWKVYDG
Level 3:	GRYLWKWVYC
Level 4:	DRYLSRWVNW
Level 5:	GVZLSRSQTT
Level 6:	DVZLBRSQTT
Level 7:	GRZLBRBQRV
Level 8:	DRZLBVBQRV
Level 9:	GVYNBVBQRV

Des Indianers abenteuerliche Jagd durch den Dschungel...

SUPPORT

In einer weit entfernten Galaxie müssen die heldenhaften Piloten des Rogue Squadron gegen die übermächtigen Kräfte der imperialen Streitmacht antreten. Der Imperator hat alle Truppen und Waffensysteme mobilisiert, um die Allianz der Rebellen ein für alle mal niederzuschlagen. Allerdings hat er seine Rechnung ohne unsere Cheats gemacht... [Alle Cheats werden im Options-Menü unter dem Punkt „Passwort" eingegeben.]

CHEATS FÜR REBELLENJÄGER

••› AT-ST BONUSLEVEL

Welcher Star Wars-Fan hat nicht schon einmal davon geträumt, die Gegend mit einem imperialen Scout Walker unsicher zu machen? Kein Problem: Wenn Ihr den Cheat **CHICKEN** eingebt, könnt Ihr das Steuer eines AT-ST ergreifen.

••› MILLENNIUM FALCON – DER RASENDE FALKE

Der Cheat **FARMBOY** eröffnet Euch die Möglichkeit, gemeinsam mit Chewbacca den rasenden Falken in intergalaktischen Raumkämpfen zu steuern.

••› TIE INTERCEPTOR

Wollt Ihr mit einem erbeuteten imperialen TIE-Abfangjäger in die unendlichen Weiten des Raums vorstoßen, so solltet Ihr den Cheat **TIEDUP** eingeben. Ihr findet ihn im Hangar hinter dem rasenden Falken, so daß Ihr Euch zunächst zu diesem begeben und dann den

analogen 3D-Joystick nach oben drücken müßt.

••› LUKES GESICHT VERÄNDERN

Wenn Ihr das Gesicht von Luke im Titelbild verändern wollt, gebt den Cheat **HARDROCK** ein. Laßt das Demo nun noch einmal durchlaufen – und schon hat er ein neues Antlitz.

••› ANDERER RADAR-SCHIRM

Der in den Cockpits der Fighter integrierte Radarschirm kann mit dem Cheat **RADAR** ausgetauscht werden, so daß höher fliegende Objekte heller und tiefer fliegende dunkler angezeigt werden.

••› ALLE POWER-UPS

Gebt den Cheat **TOUGHGUY** ein, und schon habt Ihr alle Raumschiffe aus Eurem Flugpark maximal aufgerüstet. Damit sollte Eure Luftüberlegenheit gesichert sein!

••› LEVEL-SELECT

Sollte es eine Mission geben, die Ihr partout nicht meistern könnt, dann versucht es mit dem Cheat **DEADBACH**. Ihr könnt nun alle Missionen einschließlich der Bonusmissionen anwählen.

••› HÖHERER SCHWIERIGKEITSGRAD

Sollte Euch der Schwierigkeitsgrad des Spiels nur ein müdes Lächeln abverlangen, dann gebt den Cheat **ACE** ein. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels wird damit erheblich gesteigert, und selbst wahre Sternenkrieger dürften dadurch ins Schwitzen kommen!

••› UNENDLICH VIELE RAUMSCHIFFE

Verbraucht Ihr während Euren Missionen mehr Raumschiffe als Quax, der Bruchpilot, Flugzeuge zu Schrott geflogen hat? Dann gebt den Cheat **IGIVEUP** ein. Zerlegt Ihr Euer Raumschiff, so bekommt Ihr von der Führung der Rebellen-Allianz umgehend Ersatz – schließlich muß die imperiale Bedrohung abgewendet werden!

••› MOVIES'N'MUSIC

Wollt Ihr Euch zurücklehnen und die Zwischensequenzen des Spiels ansehen? Oder den vielfältigen Star Wars-Klängen lauschen? Dann gebt die beiden Cheats **DIRECTOR** und **MAESTRO** ein.

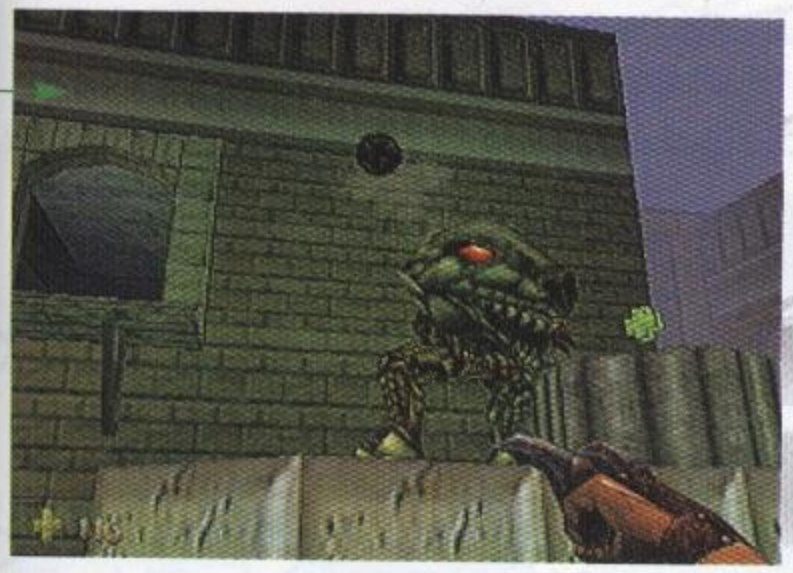
TUROK 2 SEEDS OF EVIL

Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe eine Komplettlösung zu Turok 2: Seeds Of Evil präsentiert haben, wollen wir Euch etwas ganz Besonderes natürlich nicht vorenthalten: Eine Reihe nützlicher und witziger Cheats, um die Monsterjagd im Lost Land noch aufregender zu gestalten! Alle Cheats werden entweder im Hauptmenü oder im Pausenmodus unter dem Punkt CHEAT EINGEBEN aktiviert.

Große Hände und Füße	STOMPEM
Großkopf-Modus	UBERNOODLE
Minimodus	PIPSQUEAK
Tintenmalmodus	IGOTABFB
Gouraud-Modus	WHATSATEXTUREMAP
Niedliche Farben	FROOTSTRIPE
Strichmodus	NOLASTICKBOY
Dark City	LIGHTSOUT
Juans Cheat	HEEEHESJUAN
Zack Angriffs-Cheat	MAHGOO

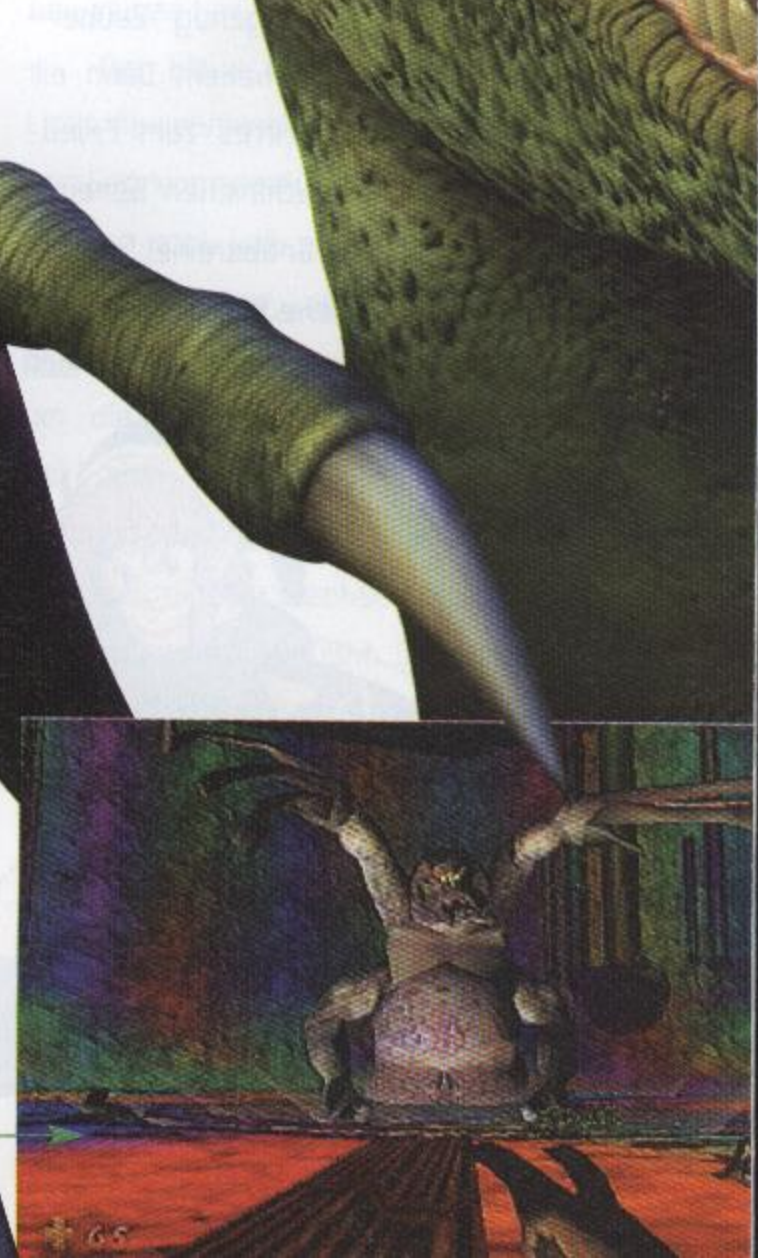
Wenn Ihr alle Cheats auf einen Schlag aktivieren möchtet, solltet Ihr den Big Cheat eingeben. Mit diesem stehen Joshua Fireseed alias Turok zusätzlich folgende Optionen zur Verfügung: Unbesiegbarkeit, unbegrenzte Versuche, alle Waffen, unbegrenzte Munition, alle Schlüssel, eine komplette Karte des jeweiligen Levels und sogar ein Level-Select. Dem Primagen sollte spätestens jetzt das Lachen vergehen...

Big Cheat — BEWAREOBLIVIONISATHAND

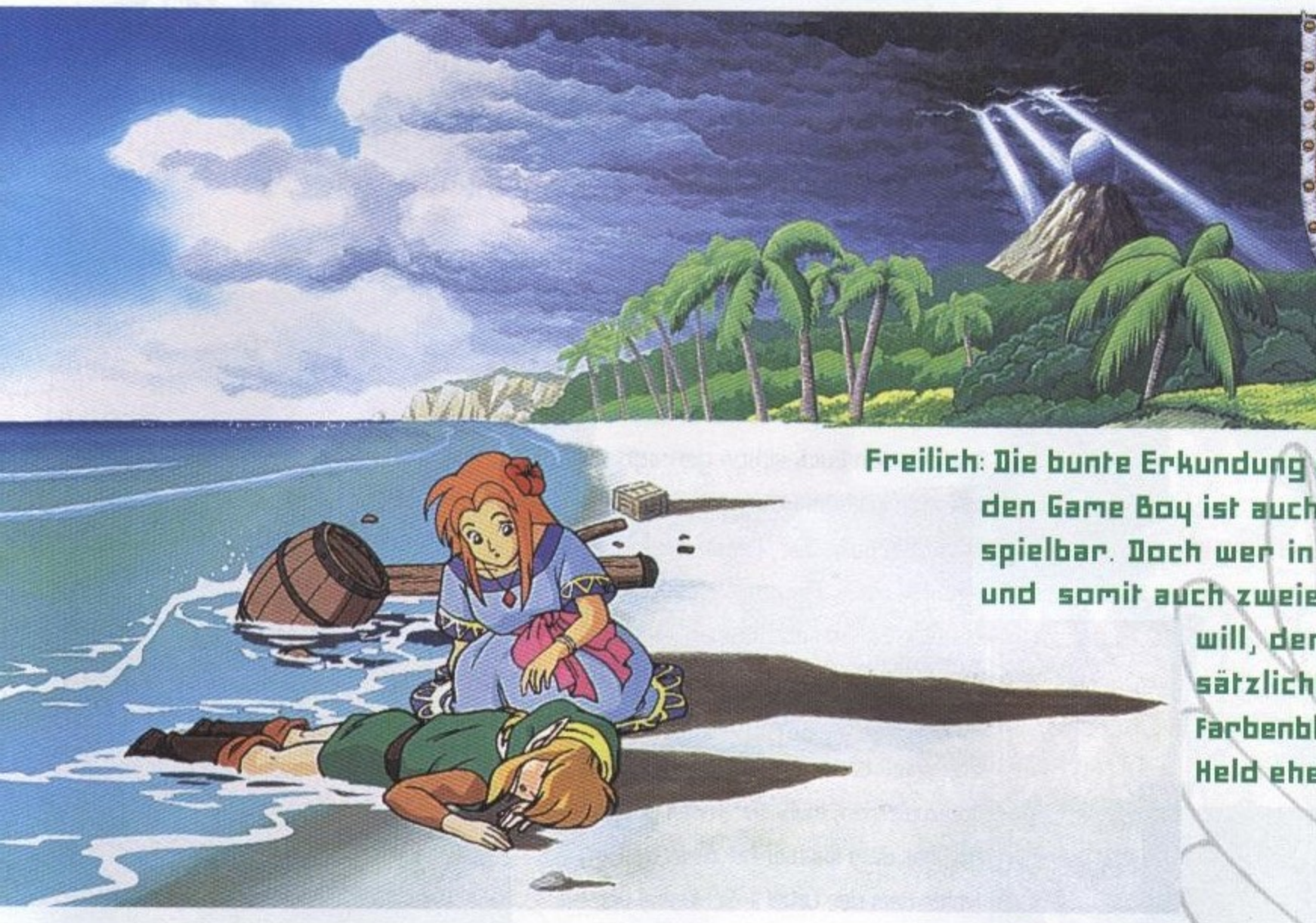


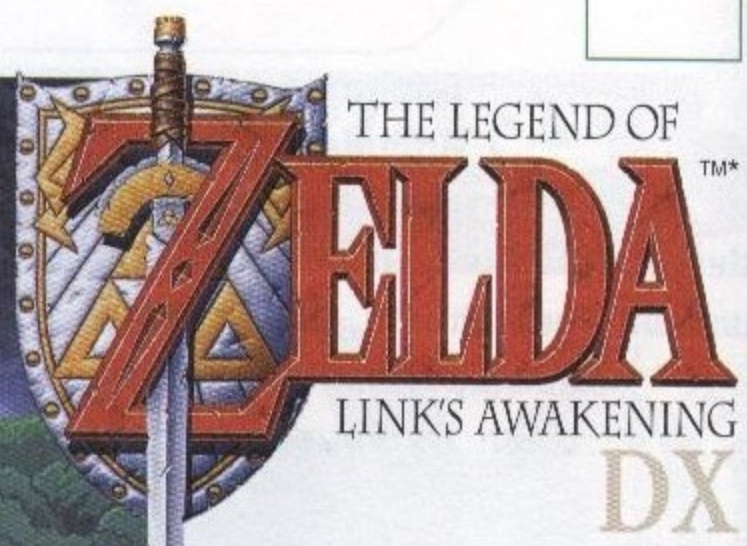
SECRET AREA IN LEVEL 1

Sicherlich hat sich der eine oder andere von Euch schon gefragt, wie man in Level 1 die verschlossene Tür oberhalb der Leiter (im Gang rechts vom Fundort des ersten Level 3-Schlüssels) öffnen kann. Es gibt ja dort weder einen Schalter noch irgendeinen Gegner! Nun, eigentlich ist es ganz einfach: Um die Tür zu öffnen, müßt Ihr in den großen Hof mit dem Wasserfall zurückgehen, hinter dem der Level 3-Schlüssel verborgen war. Richtet Eure Feuerkraft nun gen Himmel und schießt alle drei Möwen ab, die dort ihre Kreise ziehen. Geht jetzt zurück zur Tür. Diese hat sich wie von Geisterhand geöffnet, und Ihr könnt die dahinter versteckten Boni einsammeln!



SUPPORT

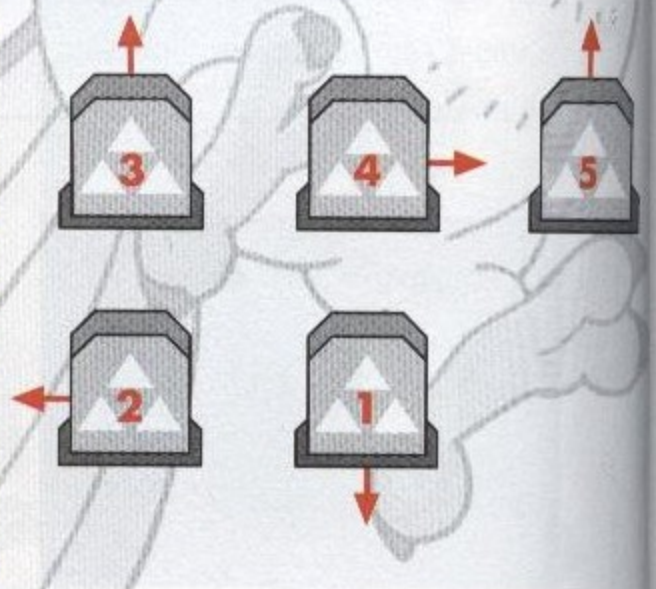




Freilich: Die bunte Erkundung des exotischen Eilands Cocolint für den Game Boy ist auch auf dem herkömmlichen Game Boy spielbar. Doch wer in den Genuß eines neuen Dungeons und somit auch zweier hilfreicher Rüstungen – kommen will, der muß Farbe erkennen: In dem zusätzlichen Labyrinth darf man keinesfalls farbenblind sein, sonst bleibt der strahlende Held eher ein grauer Star...

Schieb' die Steine...

Wenn Link das bunte Labyrinth betreten möchte, sollte er auf jeden Fall bereits sein Kraftarmband, die Greifenfeder und genug Zauberpulver im Gepäck haben. Dann eilt er schnellen Schrittes zum Friedhof. Dort, im südöstlichen Bereich, findet er fünf Grabsteine, die er in unterschiedliche Richtungen verschiebt... und schon öffnet sich der Dungeon!



DAS BUCH ZUM SPIEL

Damit Ihr nicht völlig verloren über das fremde Eiland irrt, gibt es den offiziellen Nintendo-Spieleberater, in dem Ihr alles Wissenswerte und mehr zu Links exotischem Adventure erfahren könnt. Der Spieleberater zu **The Legend of Zelda – Link's Awakening** mit allen Infos, original Levelkarten zu den bisherigen Dungeons und einer ausklappbaren Übersichtskarte von Cocolint ist demnächst bei allen Nintendo-Händlern erhältlich!

neu neu neu

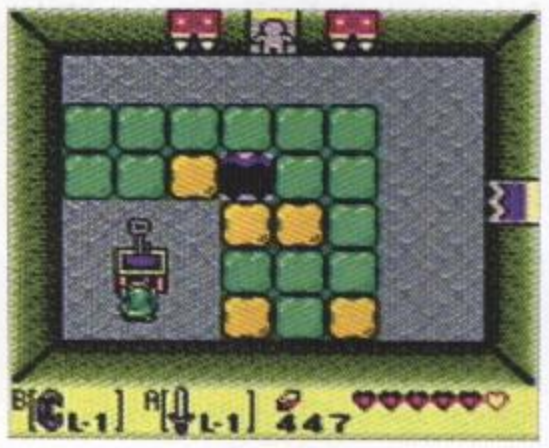
A Die beiden Knochenfratzen lassen Link nur in den Dungeon, wenn das Spiel auf einem Game Boy Color gespielt wird. Und auch in diesem Fall muß er zunächst die Fragen nach der Farbe der Kutten richtig beantworten, um den ersten Raum betreten zu dürfen!

B Hier muß Link die Farbe der beiden roten Schalter mit einem Schwertschlag zu Blau verändern. Erst dann taucht eine Kiste auf. (Wer an der brüchigen Stelle der Wand eine Bombe legt, kann übrigens gefahrlos viele Rubine einsammeln!)

C Diese Fliesen sind tückisch: Hüpft man auf eine grüne Fliese, wird sie gelb. Hüpft man auf eine gelbe Fliese, wird sie rot. Hüpft man auf eine rote Fliese, fällt man in die nachtdunkle Tiefe. Mit etwas Geschick erreicht Link aber ganz leicht die Vase, unter der eine Bombe versteckt liegt!

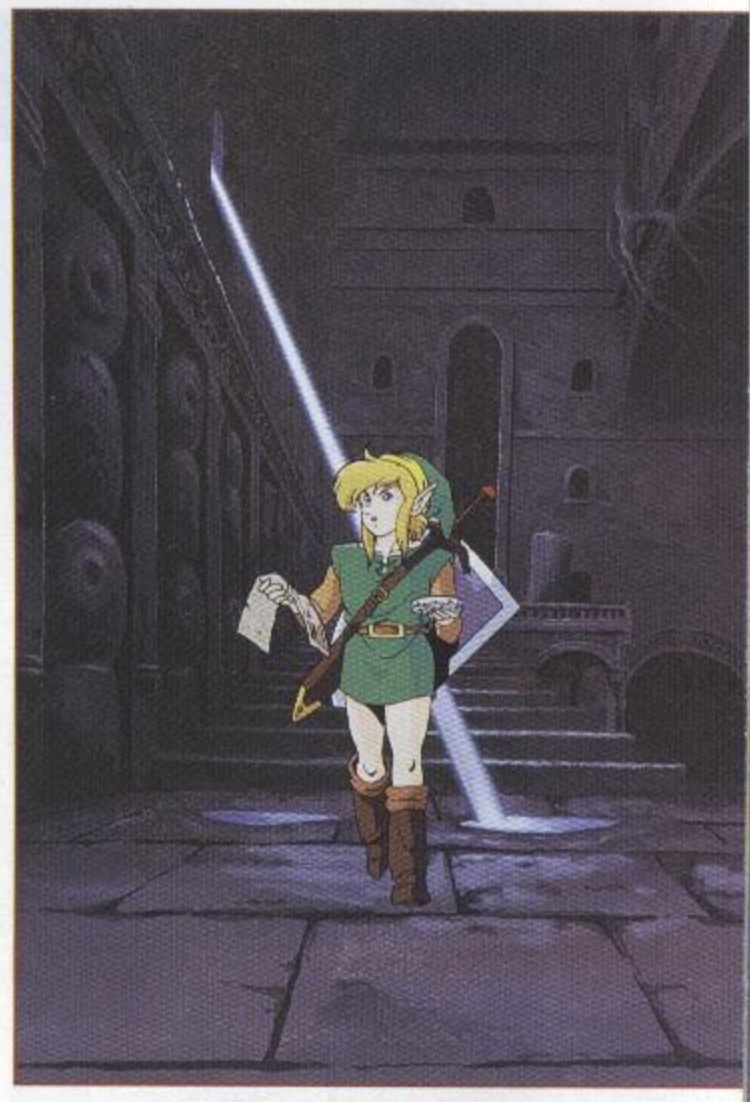
D Diese gepanzerten Schnappkugeln klappen nach einem Schwertschlag zu. Trägt Link sein Kraftarmband, kann er die Kugel nun anheben und muß sie nur noch in das ihrer Farbe entsprechende Loch werfen. So leicht kommt man weiter!

E Die zwei Widerlinge in diesem Raum machen es Link nicht leicht, die Fliesen ohne Blessuren zu überqueren, denn sie hüpfen auf den Bodenplatten herum und ändern so deren Farbe. Und wenn eine Fliese erst rot ist, sollte man sie besser nicht mehr betreten! Doch mit etwas Geschick gelangt Link zu der Truhe, in der ein kleiner Schlüssel liegt!



F Damit dem Elektro-Blob die Lust daran vergeht, Stromschläge zu verteilen, muß Link ihn mit Zauberpulver bestreuen. Hat er den elektrisch geladenen Typen damit zur Räson gebracht, geht er durch die Tür an der linken Wandseite und muß im nächsten Raum nur noch die Blöcke verschieben, um den Großen Schlüssel zu erreichen.

G Beim Endgegner kommt es dann auf Schnelligkeit an: Solange er noch seine blaue Farbe trägt, ist er unverwundbar. Doch er wechselt seine Farbe mehrmals – und im roten Zustand ist er schwach und verletzlich! Schließlich öffnet sich die Tür an der östlichen Wandseite, und Link kann jenen Raum betreten, in dem eine freundliche Fee auf ihn wartet.



H Als Lohn dafür, daß Link die Alptraumkreaturen in diesem Dungeon bezwungen hat, winken ihm zwei Rüstungen, die seine Kräfte auf unterschiedliche Weise steigern.

Trägt Link die rote Rüstung, wird die Kraft seiner Attacken verdoppelt. Das ist sehr hilfreich bei der Erkundung der Insel und innerhalb der Dungeons, die er zu bewältigen hat.

Die blaue Rüstung verstärkt Links Abwehrkraft: Treffer, die ihm von Gegnern zugefügt werden, ziehen ihm nur noch halb soviel Energie ab. (Empfehlenswert, wenn Link am Schluß das Ei des Windfisches betritt, um die Alpträume zu bezwingen!) Hat sich Link einmal für eine Rüstung entschieden, kann er sie jederzeit wieder wechseln, wenn er die Fee erneut besucht. So wird es etwas leichter für ihn, schon bald als strahlender Held nach Hyrule heimzukehren!

SUPPORT

VON FANGHAKEN, RÜSTUNG UND ZIMMERLEUTEN...

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

NINTENDO64

HOTLINE

Wo finde ich den Fanghaken?

Hier ist Muskelkraft gefragt!

Nachdem Link zum Jugendlichen wurde, rät ihm Shiek, unbedingt nach Kakariko zu gehen und dort Ausschau nach einem Ausrüstungsgegenstand zu halten.

Sprecht in Kakariko mit allen Leuten, damit Ihr den Hinweis erhaltet, das Grab von Boris zu betreten. Geht nun dorthin!

Vor zwei Grabsteinen blühen frische Blumen. Versucht diese Gräber zu öffnen, indem Ihr Euch dahinter stellt und mit der blauen Aktionstaste den Grabstein zu Euch hinzieht. Habt Ihr das richtige Grab gefunden, dann wird Euch dort der Geist von Boris erwarten, der Euch ein Spiel anbietet. Laßt Euch darauf ein, denn es winkt als Belohnung der Fanghaken! Übrigens, um das Grab wieder verlassen zu können, müßt Ihr beim blauen Steinblock, der den Weg versperrt, die Hymne der Zeit spielen!

Wie erhalte ich die rote Rüstung und wie gelange ich zum Feuertempel?

Wenn Ihr Eure Mission im Waldtempel erfolgreich beendet habt, sollte Euer nächstes Ziel der Feuertempel sein. Wie man dort hineinkommt? Sicherlich erinnert Ihr Euch noch daran, daß bei den Steinbeißern in Goronia einer der Goronen stets im Kreis rollte. Ist er sich nicht absolut sicher gewesen, daß man ihn nicht aufhalten kann? Beweist ihm doch einmal das Gegenteil und wartet ab, was danach geschieht! Ihr könnt ihn stoppen, indem Ihr versucht, ihn mit einer Bombe zu treffen. Wenn Ihr die heiß ersehnte rote Rüstung erhalten habt, werdet Ihr anschließend erkennen, daß sich der Weg zum Thronsaal von König Darunia öffnet. Untersucht dort die Wände ganz genau!

Der kleine Gorone schenkt Euch etwas!

Wo finde ich in der Gerudofestung den dritten und vierten Zimmermann?

Betretet das Diebesversteck durch den mittleren Durchgang, und zwar an jener Stelle, an der die Kisten stehen. Lauft bei den nächsten beiden Möglichkeiten nach rechts, um wieder in den Außenbereich der Festung zu gelangen. Hier solltet Ihr links auf den kleinen Absatz springen und den Durchgang betreten, der zum zweiten Zimmermann führt. Außerhalb der Festung solltet Ihr geradeaus gehen und eine Ebene hinabspringen. Passiert nun die Tür, um George, den dritten Zimmermann, zu finden.

Um zum vierten Zimmermann zu gelangen, müßt Ihr den gleichen Weg laufen, der Euch auch zum zweiten geführt hat. Wenn Ihr wieder nach draußen kommt, benutzt Ihr die Tür rechts und zieht Euch mit dem Enterhaken auf die andere Seite der Küche. Anschließend könnt Ihr den Raum verlassen und außerhalb eine Ebene tiefer springen. Betretet dort den Eingang und folgt dem Weg zum letzten Zimmermann.

Hier geht Ihr geradeaus und springt eine Ebene hinab.

Auch die Küche wird gut bewacht!

MORE & MORE

wipEout 64

HOTLINE

NINTENDO64

Wie erhalte ich die restlichen Strecken und Gleiter?

Dieses megaschnelle Racing-Game hat einige Spezialitäten parat! Wählt im Game Select-Menü den Punkt Challenge an. Hier findet Ihr die Modi Race, Weapon und Time-Trial mit je sechs Aufgaben. Bewältigt Ihr im Modus Race alle Aufgaben, erhaltet Ihr eine neue Strecke. Im Time-Trial-Modus werdet Ihr für das Erledigen aller Aufgaben mit einem neuen Gleiter belohnt. Zu guter Letzt könnt Ihr Euch im Weapon-Modus noch eine Aufstufung für verbesserte Waffensysteme holen. Schafft Ihr es außerdem, in allen drei Modi eine Bronzemedaille zu erhalten, wartet auf Euch die ultimative Herausforderung: die Bonus-Challenge!

Schnell, schneller, Wipeout 64!

Hier erscheint die Bonus-Challenge.

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING DX

HOTLINE

GAME BOY COLOR

DIE VILLA DES TEUFELS

Wo öffne und an welcher Stelle betrete ich den Schleimpalast [Teufelsvilla]?

Nachdem Ihr den Schleimschlüssel gefunden habt, solltet Ihr Richards Haus verlassen und ein Bild nach oben, eines nach links und wieder ein Bild nach oben gehen. Berührt Ihr das Schlüsselloch, das sich dort befindet, öffnet sich der Eingang der Teufelsvilla. Anschließend solltet Ihr Euch wieder zu Richards Haus begeben, um von dort aus dem Weg nach rechts oben zu folgen. Oben angekommen, könnt Ihr auf der linken Seite einen kleinen See erkennen, in dem sich vereinzelte Inseln befinden. Nutzt diese Inseln, um mit der Greifenfeder nach links zur Teufelsvilla zu springen.

Von dieser Seite aus könnt Ihr zunächst nur den Eingang öffnen!

Von hier aus gelangt Ihr zum Tempel!

AUF DER SUCHE NACH FEDER & PORTAL

TUROK 2 SEEDS OF EVIL

HOTLINE

NINTENDO64

Diese Plattform bringt Euch zum Turm.

Hinter dieser Wand findet Ihr den versteckten Energiegenerator.

Wie erreiche ich in Turok 2 – Seeds of Evil im fünften Level [„Die Kolonie der Mantids"] die lilafarbene Feder und das Talisman-Portal?

Dort, wo der hohe Turm mit den 4 Ausgängen und den schwebenden Plattformen steht, benutzt Ihr die Plattform auf der rechten Seite, um in den Raum mit einer riesigen Säule in der Mitte zu gelangen. Diese Säule könnt Ihr aufsprengen und den darin versteckten Energiegenerator zerstören, um den Weg zum Talisman-Portal zu öffnen. Danach müßt Ihr den Schalter im kleinen Nebenraum betätigen.

Geht nun zurück zum Turm und stellt Euch auf die schwebende Plattform, um zum gegenüberliegenden Eingang zu gelangen. Ihr könnt hier [an der Kreuzung] die linke Wand zerstören und mit dem Aufzug nach oben fahren. Folgt nun dem Gang bis in den Raum mit den 3 schwebenden Plattformen und den Säulen. Springt von Säule zu Säule nach unten, bis Ihr die gesuchte Adlerfeder findet. Mit der Feder im Gepäck könnt Ihr nun zurück zum Raum mit dem hohen Turm gehen. Hier benutzt Ihr den Durchgang neben dem Eingang des Raumes, um zum Talisman-Portal zu gelangen.

SHADOWGATE™ CLASSIC

Willkommen auf Schloß Shadowgate! Wer sich vornimmt, Warlocks bösen Machenschaften ein Ende zu bereiten, wird sich vielen Gefahren aussetzen und zahlreiche Rätsel lösen müssen. Die folgenden Seiten seien jenen Abenteurern gewidmet, die den Fallen des Magiers bislang erlegen sind. Zu Beginn jeder Anweisung steht der Begriff, der jeweils aus dem Befehlsmenü auszuwählen ist. Ihm folgt die Handlung, die ausgeführt werden muß, wobei auf die angegebene Reihenfolge zu achten ist. Könnt Ihr Gegenstände finden oder sind sie in bestimmten Situationen einzusetzen, werden sie grün dargestellt. Blaue Worte weisen Euch auf Zaubersprüche hin. So denn, wagt den Schritt in das Schloß und hin zum Grauen, das Euch erwartet... [tg]

1. SCHRITT: VOR DEM SCHLOSS

ÖFFNEN Öffne den Totenkopf über der Tür.
NEHMEN Nimm KEY 1 aus dem geöffneten Totenkopf.
ÖFFNEN Öffne die Eingangstür des Schlosses.
BEWEGEN Gehe durch die Eingangstür ins Schloß.

2. SCHRITT: KORRIDOR MIT STEINBÖGEN

NEHMEN Nimm beide FACKELN von der Wand.
BRAUCHEN Benutze KEY 1, um die Holztür im Norden zu öffnen.
BEWEGEN Gehe durch die Holztür im Norden.

3. SCHRITT: STEINKORRIDOR

NEHMEN Nimm beide FACKELN von der Wand.
ÖFFNEN Öffne das Buch in der Nische.
NEHMEN Nimm KEY 2 aus dem geöffneten Buch.
BEWEGEN Gehe nach Süden in den Korridor mit den Steinbögen zurück.

4. SCHRITT: KORRIDOR MIT STEINBÖGEN

BRAUCHEN Benutze KEY 2, um die kleine Tür an der rechten Wand zu öffnen.
BEWEGEN Gehe durch die kleine Tür an der rechten Wand.

5. SCHRITT: WANDSCHRANK

NEHMEN Nimm die SCHLEUDER und das SCHWERT.
BEWEGEN Begib Dich zum Steinkorridor.

6. SCHRITT: STEINKORRIDOR

BEWEGEN Gehe im Steinkorridor nach rechts.

7. SCHRITT: DWARFENHALLE

ÖFFNEN Öffne die 3 verschlossenen Türen.
BEWEGEN Gehe durch die rechte Tür.

8. SCHRITT: SEE

BEWEGEN Gehe durch die Tür in der nördlichen Wand.

9. SCHRITT: WASSERFALL

NEHMEN Nimm alle Steine am Boden.
BEWEGEN Gehe durch den schwarzen Spalt hinter den Wasserfall.

2025

10. SCHRITT: HÖHLE HINTER DEM WASSERFALL

SCHLAGEN Schlage den auffälligen Stein an der Felswand.
NEHMEN Nimm TASCHE 1 aus der Nische.
BEWEGEN Gehe zurück zur Dwarfenhalle.

11. SCHRITT: DWARFENHALLE

BEWEGEN Gehe durch die linke Tür.

12. SCHRITT: RAUM MIT PODEST

NEHMEN Nimm beide FACKELN von der Wand.
ÖFFNEN Öffne TASCHE 1.
NEHMEN Nimm den DIAMANT aus TASCHE 1.
BRAUCHEN Setze den DIAMANT in das fünfeckige Loch neben der Tür ein.
NEHMEN Nimm den KRISTALL vom Podest.
ÖFFNEN Öffne die Tür an der nördlichen Wand.
BEWEGEN Gehe durch die Tür in der nördlichen Wand.

13. SCHRITT: KORRIDOR MIT GOLDKLUMPEN

NEHMEN Nimm den SCHILD.
NEHMEN Nimm anschließend die AXT, den SPEER und die FACKEL.
BEWEGEN Gehe zurück zum See.

14. SCHRITT: SEE

BRAUCHEN Wirf den KRISTALL in den See.
NEHMEN Nimm KEY 3 aus der Hand des Skeletts.
BRAUCHEN Bringe mit einer brennenden FACKEL das Eis zum Schmelzen.
NEHMEN Nimm den KRISTALL vom Eis.
BEWEGEN Gehe zurück zur Dwarfenhalle.

15. SCHRITT: DWARFENHALLE

BEWEGEN Gehe durch die nördliche Tür.

16. SCHRITT: HALLE MIT SÄRGEN

ÖFFNEN Öffne den ersten Sarg auf der rechten Seite.
BRAUCHEN Benutze eine brennende FACKEL zum Anzünden der Mumie.
NEHMEN Nimm das ZEPTER.
ÖFFNEN Öffne den zweiten Sarg auf der rechten Seite.
NEHMEN Nimm TASCHE 2 aus dem geöffneten Sarg.
BEWEGEN Gehe zurück zum Steinkorridor.

17. SCHRITT: STEINKORRIDOR

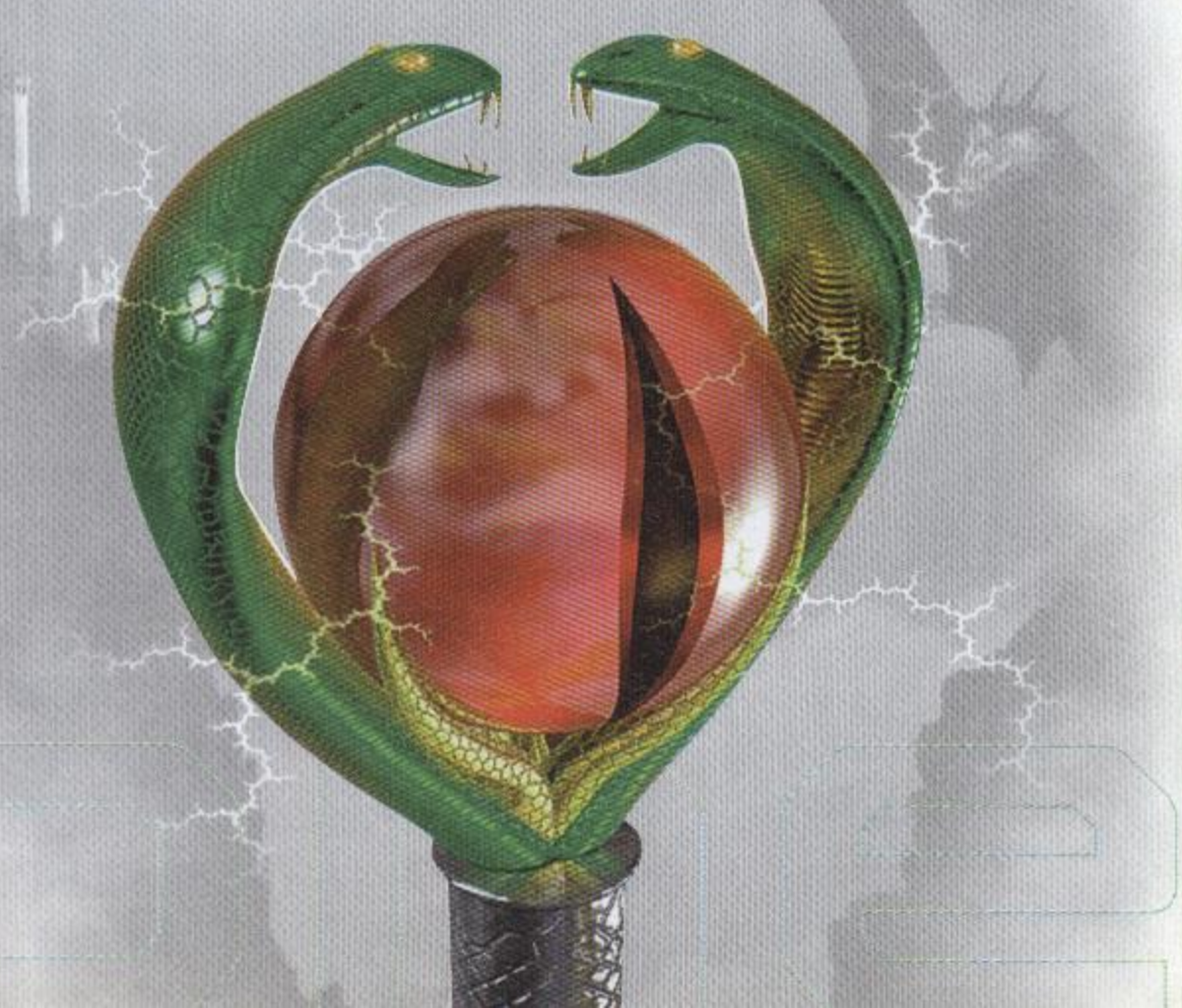
ÖFFNEN Öffne hinter dem weißen Stein einen Geheimgang in der nördlichen Wand.
BEWEGEN Gehe durch den Geheimgang in der nördlichen Wand.

18. SCHRITT: ERKER

NEHMEN Nimm den PFEIL von der Wand.
BRAUCHEN Ziehe an der Fackel an der linken Wand.
BEWEGEN Gehe durch die Geheimtür in der linken Wand.

19. SCHRITT: ABGRUND MIT ZWEI BRÜCKEN

BEWEGEN Gehe über die linke Brücke.



SUPPORT ZONE

20. SCHRITT: RAUM DES SCHATTENGEISTES

NEHMEN Nimm beide FACKELN von der Wand.
BRAUCHEN Setze mit einer brennenden Fackel die magische FACKEL in Brand.
NEHMEN Nimm den UMHANG, der über der Tür hängt.
ÖFFNEN Öffne die nördliche Tür.
BEWEGEN Gehe durch die nördliche Tür.

21. SCHRITT: KLEINES ZIMMER

NEHMEN Nimm die FACKEL von der Wand.
NEHMEN Nimm die FLASCHE 2 aus der Wandnische.
SEHEN Lies das Schild EPOR zweimal nacheinander.
SPRECHEN Benutze den Zauberspruch EPOR.
ÖFFNEN Öffne die Tür in der nördlichen Wand.
BEWEGEN Gehe durch die Tür in der nördlichen Wand.

22. SCHRITT: RAUM MIT STALAKTITEN

ÖFFNEN Öffne TASCHE 1.
NEHMEN Nimm den LAPIS aus TASCHE 1.
BRAUCHEN Setze den LAPIS in das Loch im Boden ein.
NEHMEN Hebe SCHRIFT 2 vom Boden auf.
ÖFFNEN Öffne SCHRIFT 2 und erlerne den Zauberspruch HUMANA.
BEWEGEN Gehe zurück in das kleine Zimmer.

23. SCHRITT: KLEINES ZIMMER

BEWEGEN Klettere am Seil nach oben.

24. SCHRITT: SPIEGELZIMMER

NEHMEN Nimm beide FACKELN von der Wand.
NEHMEN Nimm den BESEN.
BRAUCHEN Wirf die AXT auf den mittleren Spiegel.
BRAUCHEN Öffne die Tür hinter dem zerbrochenen Spiegel mit KEY 3.
BRAUCHEN Benutze den UMHANG SELBST.
BEWEGEN Gehe durch den zerbrochenen Spiegel.

25. SCHRITT: FLAMMENHALLE

BRAUCHEN Wirf den KRISTALL in die Flammen.
ÖFFNEN Öffne die nördliche Tür.
BEWEGEN Gehe durch die nördliche Tür.

26. SCHRITT: BRÜCKE

BEWEGEN Versuche durch die nördliche Tür zu gehen.
BRAUCHEN Wirf den SPEER auf den Dämon.
BEWEGEN Gehe durch die nördliche Tür.

27. SCHRITT: INNENHOF

BRAUCHEN Lege einen STEIN in die SCHLEUDER.
BRAUCHEN Schieße mit der SCHLEUDER auf den Zyklopen.
BRAUCHEN Gib dem Zyklopen mit dem SCHWERT den Rest.
BRAUCHEN Drehe die Kurbel des Brunnens.
ÖFFNEN Sieh Dir den Eimer genauer an.
NEHMEN Nimm den HANDSCHUH aus dem Eimer.
ÖFFNEN Öffne die nördliche Tür.
BEWEGEN Gehe durch die nördliche Tür.

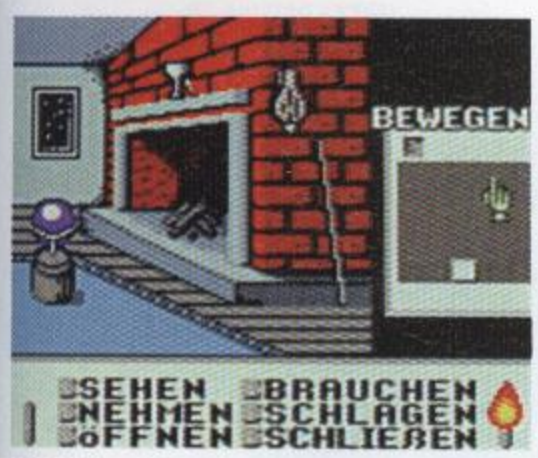
28. SCHRITT: HALLE MIT ROTEM TEPPICH

NEHMEN Nimm die FACKEL von der Wand.
BEWEGEN Gehe durch die erste Tür auf der linken Seite.

29. SCHRITT: BIBLIOTHEK

NEHMEN Nimm den TOTENKOPF vom Bücherregal.
NEHMEN Nimm die KARTE von der Wand.
ÖFFNEN Öffne die Schublade des Schreibtischs.
NEHMEN Nimm SCHRIFT 3, SCHRIFT 4, KEY 5 und die BRILLE aus dem Sekretär.
BRAUCHEN Benutze die BRILLE SELBST.
ÖFFNEN Lies SCHRIFT 3 und erlerne den Zauberspruch TERRAK.
ÖFFNEN Lies SCHRIFT 4 und erlerne den Zauberspruch ILLUMINA.
ÖFFNEN Lies das Buch auf dem Schreibtisch und erlerne den Zauberspruch MORTARI.
ÖFFNEN Öffne die TASCHE 1.
NEHMEN Nimm den RUBIN aus TASCHE 1.
BRAUCHEN Setze den RUBIN in das Loch neben dem Bücherregal ein.
BEWEGEN Gehe durch den Geheimgang hinter dem Bücherregal.

30. SCHRITT: KAMINZIMMER



NEHMEN Nimm den BLASEBALG von der Wand des Kamins.
SPRECHEN Sprich den Zauber TERRAK.
ÖFFNEN Öffne den Globus.
NEHMEN Nimm KEY 6 aus dem Globus.
BEWEGEN Gehe zurück zur Halle mit dem roten Teppich.

31. SCHRITT: HALLE MIT ROTEM TEPPICH

BEWEGEN Gehe durch die zweite Tür auf der linken Seite.

32. SCHRITT: LABOR

NEHMEN Nimm FLASCHE 2 aus dem Regal.
NEHMEN Nimm das HUFEISEN von der Wand.
BRAUCHEN Ziehe an dem Stein auf dem Boden, an dem ein Ring befestigt ist.
NEHMEN Nimm die Flasche mit WASSER aus dem Geheimfach.
BEWEGEN Gehe durch den Gang nach Osten.

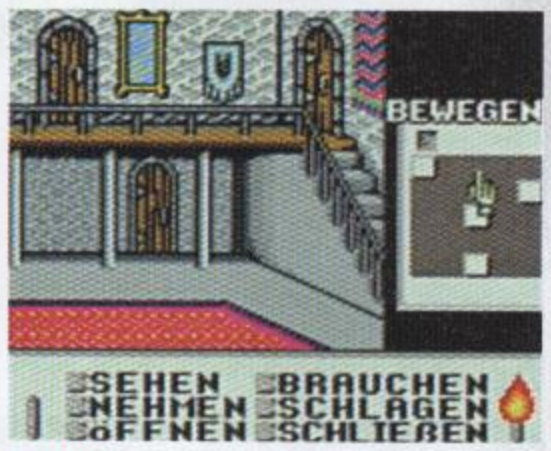
33. SCHRITT: SCHLOSSGARTEN

BRAUCHEN Benutze den HANDSCHUH SELBST.
NEHMEN Nimm die FLÖTE aus dem Brunnen.
BRAUCHEN Spiele auf der FLÖTE.
NEHMEN Nimm den RING aus der Astgabel des Baums.
BEWEGEN Gehe zurück in die Halle mit dem roten Teppich.

34. SCHRITT: HALLE MIT ROTEM TEPPICH

ÖFFNEN Öffne die nördliche Tür.
BEWEGEN Gehe durch die nördliche Tür.

35. SCHRITT: BANKETTHALLE



NEHMEN Nimm den SPIEGEL von der Wand.
BRAUCHEN Zünde den Teppich am Boden mit einer brennenden FACKEL an.
NEHMEN Nimm KEY 4 aus den verbrannten Teppichresten.
BRAUCHEN Öffne die rechte Tür mit KEY 5.
BEWEGEN Gehe durch die rechte Tür.

36. SCHRITT: RAUM DER SPHINX

BEWEGEN Gehe weiter nach rechts.
BRAUCHEN Die Sphinx stellt Dir ein Rätsel. Zeige ihr den entsprechenden GEGENSTAND (BESEN, BLASEBALG, HUFEISEN, KARTE, SPIEGEL oder TOTENKOPF) aus Deinem Rucksack und sie läßt Dich vorbei.
BEWEGEN Gehe weiter nach rechts.

37. SCHRITT: OBSERVATORIUM

NEHMEN Nimm den METEORIT von der Sternenkarte an der Wand.
ÖFFNEN Schiebe die Sternenkarte an der Wand nach unten.
NEHMEN Nimm die STANGE hinter der Sternenkarte.
BEWEGEN Gehe nach oben weiter.

38. SCHRITT: KLEINER RAUM MIT GEFESSELTER FRAU

BRAUCHEN Verwende den PFEIL, um der gefesselten Kreatur den Garaus zu machen.
NEHMEN Nimm die SPITZE, die neben dem toten Werwolf liegt.
BEWEGEN Kehre zur Banketthalle zurück.

39. SCHRITT: BANKETTHALLE

BRAUCHEN Öffne die linke Tür mit KEY 6.
BEWEGEN Gehe durch die linke Tür.

40. SCHRITT: RAUM MIT ZWEI LEUCHTERN

NEHMEN Versuche, das HORN vom Boden aufzuheben.
BRAUCHEN Verwende das WASSER, um den Höllenhund zu verjagen.
NEHMEN Nimm das HORN vom Boden.
BEWEGEN Gehe nach oben weiter.

41. SCHRITT: TURMSPITZE

BRAUCHEN Verwende den METEORIT, um den blauen Drachen zu besiegen.
NEHMEN Hebe den TALISMAN vom Boden auf.
BEWEGEN Gehe zurück zur Banketthalle.

42. SCHRITT: BANKETTHALLE

BRAUCHEN Benutze KEY 4 zum Öffnen der unteren Tür.
BEWEGEN Gehe durch die untere Tür.

43. SCHRITT: KORRIDOR MIT TORBÖGEN

NEHMEN Nimm beide FACKELN von der Wand.
BEWEGEN Gehe durch die linke Tür.

44. SCHRITT: BALKON

BRAUCHEN Stecke die STANGE in das kleine Loch in der Oberseite der Mauer.
NEHMEN Nimm die QUERFLÖTE aus der geheimnisvollen Hand.
BEWEGEN Gehe nach links die Treppe hinunter.

45. SCHRITT: AUSSICHTSPLATTFORM

NEHMEN Nimm TASCHE 3 von der Aussichtsplattform.
BEWEGEN Gehe zurück bis zum Steinkorridor.

46. SCHRITT: STEINKORRIDOR

BEWEGEN Gehe durch den Geheimgang an der nördlichen Wand bis zum Abgrund mit den beiden Brücken.

47. SCHRITT: ABGRUND MIT ZWEI BRÜCKEN

BRAUCHEN Benutze FLASCHE 2 SELBST.
BEWEGEN Gehe über die rechte Brücke.

48. SCHRITT: HÖHLE MIT RIESENSCHLANGE

BRAUCHEN Verwende die QUERFLÖTE, um die Schlange zu vernichten.
NEHMEN Nimm den STAB.
BEWEGEN Gehe zurück zum Steinkorridor.

49. SCHRITT: STEINKORRIDOR

BEWEGEN Gehe weiter nach rechts.

50. SCHRITT: DWARFENHÖHLE

BEWEGEN Gehe weiter durch die nördliche Tür bis zur Brücke.

51. SCHRITT: BRÜCKE

BEWEGEN Versuche, bis zur Halle mit dem roten Teppich weiter zu gehen.
SPRECHEN Sprich den Zauber HUMANA.
BEWEGEN Gehe weiter bis zur Halle mit dem roten Teppich.

52. SCHRITT: HALLE MIT ROTEM TEPPICH

BEWEGEN Gehe durch die nördliche Tür.

53. SCHRITT: BANKETTHALLE

BEWEGEN Gehe durch die untere Tür.

54. SCHRITT: KORRIDOR MIT TORBÖGEN

BEWEGEN Gehe durch die rechte Tür.

55. SCHRITT: THRONSAAL

BRAUCHEN Lege das ZEPTER in die leere Hand des Skeletts.
BRAUCHEN Schiebe den RING in das Loch neben dem Thron.
BEWEGEN Gehe durch den Geheimgang unter dem Thron.

56. SCHRITT: DURCHGANG MIT GRANITPLATTEN

NEHMEN Nimm alle FACKELN von den Wänden.
BEWEGEN Gehe durch die nördliche Tür.

57. SCHRITT: HALLE MIT STATUEN

SPRECHEN Sprich den Zauber ILLUMINA.
BEWEGEN Gehe in den rechten Gang.

58. SCHRITT: LAVAHÖHLE

SPRECHEN Sprich den Zauber MOTARI.
BEWEGEN Gehe durch die nördliche Tür.

59. SCHRITT: HÖHLE

BRAUCHEN Bewege zuerst den rechten Hebel.
BRAUCHEN Bewege danach den mittleren Hebel.
BRAUCHEN Bewege den rechten Hebel in die Ausgangsposition zurück.
NEHMEN Nimm die silberne KUGEL aus dem geöffneten Zylinder.
BEWEGEN Gehe zurück zu der Halle mit den Statuen.

60. SCHRITT: HALLE MIT STATUEN

SPRECHEN Sprich den Zauber ILLUMINA.
BEWEGEN Gehe in den linken Gang.

61. SCHRITT: ANTIKER BRUNNEN

ÖFFNEN Öffne den antiken Brunnen.
ÖFFNEN Öffne die TASCHE 3.
NEHMEN Nimm den FÜNFER aus TASCHE 3.
BRAUCHEN Wirf den FÜNFER in den Brunnen.
BEWEGEN Spring in den Brunnen.

62. SCHRITT: TOTENFLUSS

BRAUCHEN Verwende den Schlegel, um den Gong zu läuten.
ÖFFNEN Öffne die TASCHE 3.
NEHMEN Nimm eine der GOLDMÜNZEN aus TASCHE 3.
BRAUCHEN Gib dem Fährmann die GOLDMÜNZE.
BEWEGEN Besteige das Floß.

63. SCHRITT: TOTENSCHÄDELHÖHLE

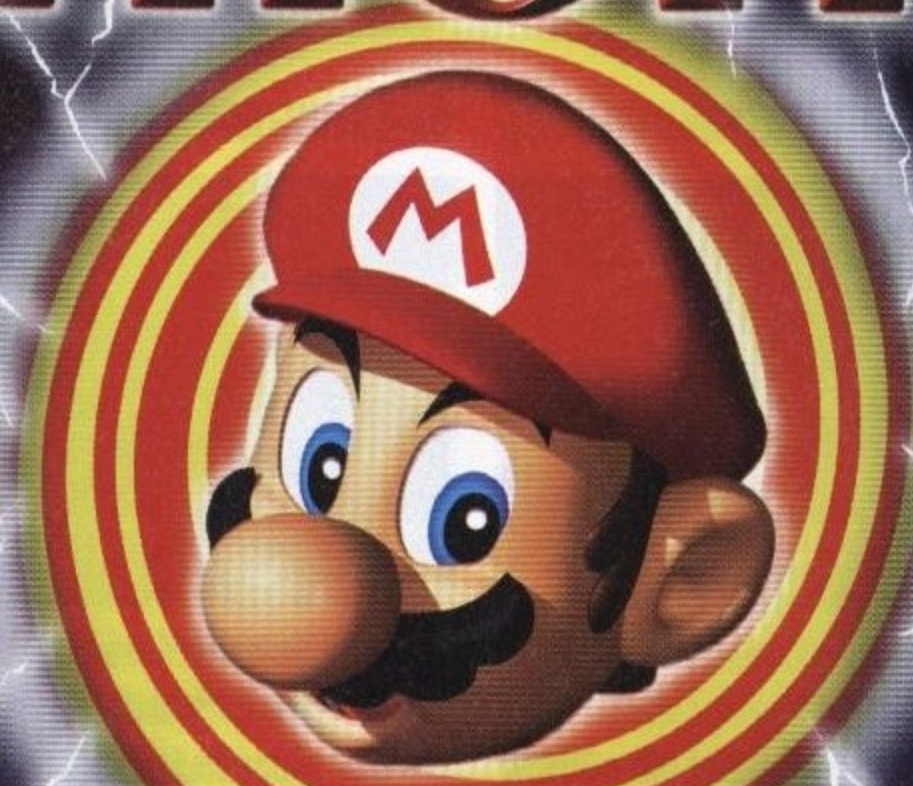
BRAUCHEN Setze den TALISMAN in die linke Aussparung ein.
BRAUCHEN Setze die SPITZE auf den STAB.
BRAUCHEN Setze die KUGEL auf den STAB.
BRAUCHEN Blase in das HORN.
BEWEGEN Gehe durch den Totenschädel.

64. SCHRITT: WARLOCKS HÖHLE

BRAUCHEN Verwende den STAB, um den Drachen zu besiegen.

The End...

CLUB Nintendo®



online

www.nintendo.de

newsflash

IN DIE BOLIDEN... AN DEN START... UND LOS!!!

Seit dem 7. März greift das Formel 1-Fieber wieder um sich! Voller Spannung verfolgen Millionen an den Fernsehschirmen in aller Welt den heißen Kampf um die Weltmeisterschaft in der Königsklasse des Motorsports. Damit Ihr garantiert keinen Termin verpaßt, haben wir sie hier: Die vollständige Liste mit allen Terminen! Und damit Ihr wißt, wer für welchen Rennstall aufs Gas tritt, präsentieren wir Euch außerdem eine vollständige Auflistung aller Teams.

TERMINE 1999

07. MÄRZ	GP von Australien in Melbourne
11. APRIL	GP von Brasilien in Interlagos
02. MAI	GP von San Marino in Imola
16. MAI	GP von Monaco in Monte Carlo
30. MAI	GP von Spanien in Barcelona
13. JUNI	GP von Kanada in Montreal
27. JUNI	GP von Frankreich in Magny-Cours
11. JULI	GP von England in Silverstone
25. JULI	GP von Österreich auf dem A1-Ring
01. AUG.	GP von Deutschland auf dem Hockenheimring
15. AUG.	GP von Ungarn in Budapest
29. AUG.	GP von Belgien in Spa-Francorchamps
12. SEPT.	GP von Italien in Monza
26. SEPT.	GP von Europa auf dem Nürburgring
17. OKT.	GP von Malaysia in Kuala Lumpur
31. OKT.	GP von Japan in Suzuka

(OHNE GEWÄHR!)

FAHRER

MCLAREN-MERCEDES
Mika Häkkinen/David Coulthard

FERRARI
Michael Schumacher/Eddi Irvine

WILLIAMS-MECACHROME
Alessandro Zanardi/Ralf Schumacher

JORDAN-MUGEN-HONDA
Damon Hill/Heinz-Harald Frentzen

BENETTON-SUPERTEC
Giancarlo Fisichella/Alexander Wurz

SAUBER-PETRONAS
Jean Alesi/Pedro Paulo Diniz

ARROWS
Pedro de la Rosa/Mika Salo

STEWART-FORD
Johnny Herbert/Rubens Barrichello

PROST-PEUGEOT
Olivier Panis/Jarno Trulli

MINARDI-FORD
Luca Bardoer/Marc Gené

BAR-SUPERTEC
Jacques Villeneuve/Ricardo Zonta

Alles beginnt damit, daß die Ameise Flik aus Unachtsamkeit den Opferstein mit all den Körnern umwirft, die die fleißigen Bewohner der Ameisenkolonie während des Sommers für die Grashüpfer zusammengetragen haben. Der finstere Hopper, Anführer der Grashüpferbande, ist darüber alles andere als erfreut und befiehlt der Ameisenkönigin, bis zum Ende des Sommers eine neue Opfergabe zu sammeln. So unternimmt Flik eine gefährliche Reise in die Stadt und findet tatsächlich in einer Kneipe einen Trupp furchtloser Kampfinsekten, die sich mutig mit ihm in den Befreiungskampf gegen die Unterdrücker stürzen wollen. Dummerweise sind diese jedoch nur ein zusammengewürfelter Haufen erfolgloser Zirkusartisten. Und so beginnt das Mißverständnis...

Disney hat zusammen mit Pixar, den Erschaffern von „Toy Story", einen vollständig computeranimierten Trickfilm produziert. Regisseur John Lasseter und Steven Jobs, Chef des Trickfilmstudios, kreierten mit „A Bug's Life – Das große Krabbeln" eine bunte Wiesenwelt, die durch realistische Nahaufnahmen und detailgetreue Landschaftsszenen fasziniert. Die einzelnen Arbeitsschritte bis zum fertigen Film sind unglaublich aufwendig: Sobald das Drehbuch steht, werden erste Handzeichnungen als Storyboard angefertigt, die anschließend in dreidimensionale Animationsmodelle mit geometrischen Beschreibungen der Figuren umgesetzt werden. Auch die Landschaften, Hintergründe und Objekte werden als Computermodelle mit 360 Grad-Perspektive angelegt. In diese Umgebungen werden die Figuren plaziert und mit einem bestimmten Bewegungsablauf animiert. Nach der Festlegung der Oberflächen, also der Farben und Texturen, sowie des Lichts berechnet der Computer aus sämtlichen Daten ein hochauflösendes Einzelbild – für jede Sekunde 24mal!

Damit Ihr nun auch akustisch dieses Meisterwerk der Computeranimation genießen könnt, verlosen wir 10 Soundtracks zu „A Bug's Life – Das große Krabbeln" unter allen Einsendern, die uns folgende Frage richtig beantworten können:

Wie heißt der Anführer der Grashüpfer?

Eure Lösung schickt Ihr bis zum 27. April 1999 an die Nintendo-Adresse Eures Landes. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinner werden von uns schriftlich benachrichtigt.

newsflash

SPICE UP YOUR (GAME) LIFE!

Das Leben wird wieder ein bißchen bunter und schöner – denn noch in diesem Sommer wird der Game Boy Color in vier neuen Farben erscheinen! Nicht allein das farbige Display sorgt also in Zukunft dafür, daß die Welt nicht mehr Grau in Grau ist, sondern auch die neuen Kleider des Handhelds sind coole, trendige Outfits! Auf der Spielwarenmesse Nürnberg wurden sie übrigens der Fachwelt erstmals „live" vorgestellt. Einhellige Meinung: Mit den vier Neuen wird wirklich noch mehr Farbe ins Spiel gebracht!

Die bunte Würze des Spielelebens trägt übrigens folgende Namen:

Supergrass

Freaky Devil

Sunray

Shark

STAR WARS - THE PHANTOM MENACE

STAR WARS®

„Jede Geschichte hat einen Anfang..." Der erste Teil des erfolgreichen Science Fantasy-Epos wird im September in den bundesdeutschen Kinos anlaufen. Kaum ein anderer Film wird derzeit wohl sehnlicher erwartet, kaum einer anderen Filmpremiere fiebern die Fans derart entgegen wie diesem ersten Kapitel der Saga um die Helden einer fernen Galaxie.

Erstmals wird hier die Herkunft Obi-Wan Kenobis geschildert und man lernt Anakin Skywalker als Neunjährigen kennen. Der Film entführt seine Zuschauer in fantastische Welten, vom Wüstenplaneten Tatooine über den grünen Planeten Naboo bis nach Coruscant, dem Mittelpunkt jener Galaxie.

George Lucas zeichnet als Autor und Regisseur verantwortlich. Gefilmt wurde unter anderem in Tunesien und Italien sowie in den Leavesden Studios in England. Die Post Production des in nur 65 Tagen abgedrehten Films wurde auf der Skywalker Ranch und bei Industrial Lights & Magic in Marin County/Kalifornien vorgenommen.

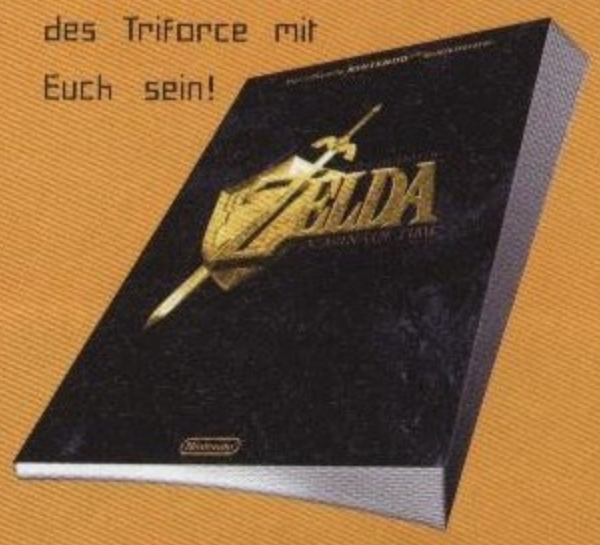
Zwei weitere Star Wars-Veteranen arbeiteten an Episode 1 erneut mit: Um das Sound Design kümmerte sich einmal mehr Ben Burtt, der bereits zuvor die Soundeffekte entworfen hatte. Und John Williams komponierte wieder einen phänomenalen Soundtrack, der die epische Breite des Abenteuers melodiös unterstützt.

HILFREICHES FÜR HYLIANISCHE HELDEN

Die neue Auflage des offiziellen Spieleberaters zu **The Legend of Zelda – Ocarina of Time** ist nun erhältlich! Das umfangreiche, 112 Seiten starke Buch mit der Komplettlösung zu Links faszinierendem Adventure war innerhalb kürzester Zeit – bei einer Auflage von 125.000 Stück – vergriffen, so daß wir nun eine zweite Auflage gedruckt haben. Darin enthalten sind u.a.:

- Die offiziellen, detaillierten Maps sowie eine aufklappbare, vierseitige Übersichtskarte von Hyrule, die hilfreiche Informationen zu allen Spielabschnitten enthält!
- Alle Aufenthaltsorte der 100 Skulltulas!
- Alle Fundorte der lebenswichtigen Herzteile!
- Alle Feenhöhlen und Pflanzlöcher für die Wunderbohnen!

Das alles und noch viel mehr... Laßt Euch verzaubern von Links aufregender Mission voller Wagnisse und Gefahren – und möge die Macht des Triforce mit Euch sein!



COOL VIBRATIONS

Und Ihr habt noch gedacht, ein Rumble Pak sei nur beim Nintendo^{64} möglich? So kann man sich täuschen! Noch in diesem Sommer werden die ersten Spiele für den Game Boy Color erscheinen, bei denen der Spielspaß dank eines eingebauten Rumble Features noch weiter steigt!

Bei jedem Sprung, jeder Attacke und jeder Kollision werden Eure Hände aufgrund der Rumble Cartridge erzittern! Bei der Cartridge handelt es sich übrigens nicht um ein zusätzliches Zubehörteil: Das vibrierende Element ist fest ins Gehäuse integriert! Das erste Spiel, das auf einer Rumble Cartridge erscheinen wird, ist voraussichtlich **Top Gear Rally**.

Die Rumble Cartridge ist nicht nur mit dem Game Boy Color, sondern auch mit allen anderen Game Boy-Systemen kompatibel.

Die entsprechenden Rumble Games erkennt Ihr ganz leicht am hier abgebildeten Logo auf der Verpackung.

NEUES WEB-DESIGN

Neuer, moderner und gerüstet für das 21. Jahrhundert – so präsentiert sich nicht allein das neue Club Nintendo-Magazin, sondern auch die Club Nintendo-Homepage im World Wide Web. Unter Verwendung des Plugins FLASH werden die Seiten überarbeitet und neu designed. Dadurch wird es unter anderem möglich, daß ganz spezielle Animationen auf Eurem Rechner ablaufen. Und die Darstellung wird exakt der jeweiligen Bildschirmgröße angepaßt, so daß stets das ganze Bild zu sehen ist. Wer das populäre Unterstützungsprogramm für Internet-Browser bereits auf seinem Rechner installiert hat, wird ab Anfang April automatisch zu den neuen Seiten transportiert. Ist das nicht der Fall, besteht die Möglichkeit, die Seiten wie bisher anzusehen – oder FLASH herunterzuladen, um nichts zu verpassen!

ENTWERFT KILLER-GEMÜSE!

Tonic Trouble – das witzige, schräge Abenteuer um den schussligen Ed ist bunt, schnell und totkomisch. Vor allem die vitaminreiche Kost, die als Gemüse bekannt ist, wird durch die mysteriöse Flüssigkeit, die unsere Erde verseucht, zu höchst ungesunden Gegnern für den armen Ed. Mörderische Mohrrüben, raublustige Rüben und bösartige Bohnen machen ihm das Leben ganz schön schwer. Die Programmierer haben sich jede Menge einfallen lassen, um die Armada des gefährlichen Gemüses möglichst umfang- und abwechslungsreich zu gestalten. Ihr meint, da gäbe es noch mehr Killergemüse? Ihr habt noch mehr Ideen für gefährliche Kost?

Dann ist hier unsere Herausforderung an Euch: Entwerft selbst Killergemüse, macht Zeichnungen davon und schickt sie uns! Wir warten auf unzählige Kreationen unheilbringender Nahrungsmittel – zum Beispiel zähnefletschende Kohlrabi, kratzende Karotten... Laßt Euch etwas einfallen!

Sendet Eure Zeichnungen an die bekannte Club Nintendo-Adresse in Eurem Land, und mit etwas Glück könnt Ihr sogar gewinnen. Folgende Preise winken:

1. Preis: Ein Nintendo^{64} inkl. Tonic Trouble

2. und 3. Preis: Jeweils einmal Tonic Trouble

4. bis 10. Preis: Jeweils einmal Tetris DX für den Game Boy Color

Einsendeschluß ist der 27. April 1999, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wir wünschen Euch viel Glück und viele Ideen!

LEGENDÄRER DÜSTERMANN

Mit **Shadowman** wird Acclaim einmal mehr für das Debüt eines Comic-Helden auf dem Nintendo^{64} sorgen: Das unheimliche Action-Adventure, angesiedelt im Süden der USA, dreht sich um den aus der erfolgreichen US-Comic-Serie bekannten Auftragskiller Mike LeRoi. Dieser ist durch eine magische Maske in der Lage, zwischen der Welt der Toten und der Lebenden zu wechseln. Ausgestattet mit den geheimnisvollen Kräften eines Voodoo-Kriegers und sowohl konventionellen als auch magischen Waffen macht er sich auf, das Diesseits vor blutrünstigen Dämonen zu schützen. Diese versuchen nämlich mit allen Mitteln, sich Zugang zu unserer Welt zu verschaffen, um sie den Mächten der Hölle zu unterwerfen.

Besonders interessant dürfte **Shadowman** auch deswegen sein, weil zur Entwicklung des Spiels die neue Game Engine VISTa (Virtual Integrated Scenic Terrain) eingesetzt wurde. Sie ermöglicht die Entwicklung sehr komplexer Welten. Das erlaubt dem Spieler, die Umgebung bis zu einem imaginären Horizont zu überblicken, um möglichst realitätsnah Ziele auszusuchen und anzusteuern.

POKÉMON CONQUER EUROPE!

Fieberhaft, in der Tat fieberhaft, arbeiten wir an den Vorbereitungen für den Tag X: An jenem denkwürdigen Tag dieses Jahres, irgendwann im Herbst, werden die **Pokémon** sich anschicken, auch Europa im Sturm zu erobern. Bereits jetzt arbeitet die Club Nintendo-Redaktion am Screentext, und schon nach den Sommerferien oder dem Sommerurlaub werdet Ihr das erste Pokémon-Comic in den Händen halten. Das Comic, das bereits in den USA als Beilage unseres US-Schwestermagazins „Nintendo Power" erschien, wird ebenfalls im Augenblick von uns übersetzt. Im August ist es dann soweit, und die erste Ausgabe des Comics wird für Euch bereitliegen. Freut Euch mit uns auf die wilde, bunte **Pokémon**-Welt!

KAMPF DER BOLIDEN

Die Formel 1 geht auf dem Nintendo^{64} schon bald in ihre zweite Runde! Mit **F1 World Grand Prix 2** wird der virtuelle Kampf um die Weltmeisterschaft auf der High Tech-Konsole erneut ausgetragen. Alle berühmten Grand Prix-Piloten sind wieder am Start, um sich heiße Rennen zu liefern, und selbstverständlich wird auch der beliebte Szenario-Modus im Spiel nicht fehlen. Der deutsche Bildschirmtext ist bereits so gut wie fertig!

Die Formel 1 findet voraussichtlich ab Mai auch auf dem Game Boy Color statt: Mit **F1 World Grand Prix** für das Handheld greift das Rennfieber also in diesem Jahr auch auf allen Displays so richtig um sich! Ist das nicht absolut großartig?

CLUB Nintendo

RETTET DIE ABOS!

JETZT ALS POWER PRÄMIE

POWER ABO
6x MAGAZIN UND PRÄMIE

Das Club Nintendo "Power Abo" kostet DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole "Power-Prämie", die es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abos im zweimonatlichen Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

FINAL STAGE

Damals... Decade of the Games

Club Nintendo im Jahre 1990: Das Frühjahr war geprägt von zwei Spielen, deren Titel nahezu von Legenden künden: Zelda II – The Adventure of Link und Rygar! Für das spannende, umfangreiche NES-Adventure um Prinzessin Zelda wurden auf zwei Seiten Tips und Hinweise zu den Aufgaben gegeben, die den Spieler auf seiner Reise durch Hyrule erwarten. Für Action-Fans gab es einen umfangreichen Bericht zum Game-Klassiker Rygar, in dem der Held gegen den teuflischen König Ligar kämpfte, um das heilige Land Argool zu befreien. Zudem stellte Lee Travino's Fighting Golf ein weiteres Highlight der Ausgabe dar.

Doch das war nicht alles: Im Tips und Tricks-Bereich gab es Wissenswertes zu Robowarrior, Hilfreiches zu Metal Gear und Super Mario Bros.2 sowie ein Ausblick auf kommende Spiele. Als Special wurde über besondere Joysticks für das NES berichtet: Vorgestellt wurde der NES Advantage und der NES Max.

WHO IS WHO?

Takashi Tezuka

Assistant Manager EAD bei Nintendo in Kyoto

Geboren am 17. November 1960 in Osaka

Studium und Examen an der Universität von Osaka, Fachbereich Design

Wichtigste Werke

als Assistant Director, Supervisor oder Producer:

Alle Super Mario-Spiele
The Legend of Zelda – Link's Awakening
The Legend of Zelda – A Link to the Past
The Legend of Zelda – Ocarina of Time
Yoshi's Island
Super Mario 64
Lylat Wars
Yoshi's Story

Award

„Digital Contents of the Year '96"-Award für seine Arbeit als Assistant Director bei Super Mario 64

OUTLOOK

Im nächsten Heft...

Formel 1 World Grand Prix 2

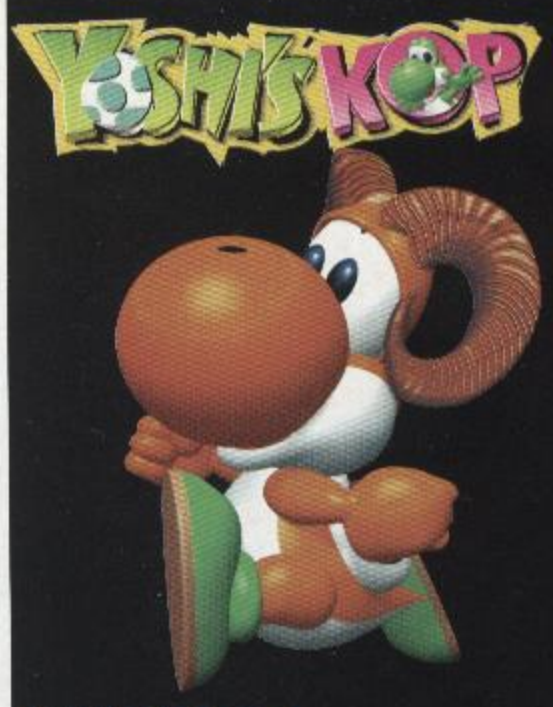
Das Rennen um die Weltmeisterschaft geht weiter: Formel 1-Motoren heulen auf, das Reifengummi qualmt, und die Spannung steigt einmal mehr ins Unermeßliche... Wird Schumi diesmal Weltmeister?

Shadowman

Einmal mehr gibt ein Comic-Held sein Debüt auf dem Nintendo64: Acclaim präsentiert erstmals den mysteriösen Shadowman in einem düsteren Südstaaten-Abenteuer voller Voodoo, Fantasy und Grusel...

Super Mario Bros. Deluxe

Der Videospiel-Klassiker kehrt wieder: Mario und Luigi sind zurück auf dem Game Boy Color! Doch das ist nicht alles: Das Spiel wurde um 20 völlig neue Level erweitert – mehr Action, mehr Farbe, mehr Fun!



WIDDER
(21.03. - 19.04.)

Mit Energie, starkem Willen und einer Portion Eigensinn bahnen sich Widder den Weg durchs Leben. Wer sie dabei aufhalten will, hat nichts zu lachen. Und wer immer mit dem Kopf durch die Wand will, darf nicht über Kopfschmerzen klagen! Offenheit und Ehrlichkeit machen den Widder zu einem treuen und aufrichtigen Freund – vorausgesetzt, man verträgt eine ehrliche Meinung. Auch bei Videospielen ist Action pur gefragt! Ob Kampfsport, Racer, Beat'em Ups oder knallharte 3D Ego-Shooter – nur wo es richtig zur Sache geht, da fühlt sich der Power Player in seinem Element.

STIER
(20.04. - 20.05.)

„Immer mit der Ruhe!" lautet das Motto der gutmütigen und standhaften Stiere. Mit Hektik und Panik haben sie ein wenig Probleme, aber wenn ein Stier sich einer Sache verschrieben hat, dann mit Haut und Haaren. Einmal auf ein Ziel eingeschossen, ist er oder sie schwer davon abzubringen. Am liebsten sind Stiere-Geborene unter guten Freunden, mit denen sie durch dick und dünn gehen können. Ihre Geselligkeit führt sie blind auf jede Party oder Fete. Klar, daß Games mit einem Mehr-Spieler-Modus die erste Wahl sind! Ob Mario Party, F-Zero X oder Diddy Kong Racing – je mehr Teilnehmer, desto besser.

NINTENDO 64
FEEL EVERYTHING

FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE.

FRUST.

ÜBERMUT. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit F1 World Grand Prix erleben.

ANGST.

AUSGELASSENHEIT.

Mit dem neuen F1 World Grand Prix von Nintendo erleben Sie sämtliche Gefühle noch intensiver. Selbst die, die Sie vorher überhaupt nicht kannten. Wenn Sie zum ersten Mal einen F1-Titel geholt haben, erleben Sie einen Übermut wie schon lange nicht mehr. Seien Sie aber nicht so leichtsinnig, zu glauben, F1 sei einfach. Ein Schubser von hinten oder ein zu langsames Boxenteam und Sie verstehen zum ersten Mal, was es heißt, sich richtig zu ärgern.

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

© 1998 Nintendo co., Ltd., TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©1998 Video systems Co., Ltd./Paradigm Entertainment Inc. VIDEO SYSTEM All Trademarks are the property of their respective owners.
An official product of the FIA Formula One World Championship Licenced by Formula One Administrations Limited